

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo<sup>64</sup> • Dreamcast

# СТРАНА ИГР

War of the Worlds  
Indiana Jones 3D  
Zelda 64  
Ярость

<http://www.gameland.ru>

**HEROES III**  
OF MIGHT AND MAGIC<sup>®</sup>

THE RESTORATION OF ERATHIA



Тактика прохождения:

Half Life (часть 2),  
Tomb Raider 3 (часть 2)

КНЯЗЬ:  
Diablo  
по-русски?

# CRASH BANDICOOT 3 WARPED



АДРЕСА МАГАЗИНОВ, ГДЕ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ ОРИГИНАЛЬНУЮ ЛИЦЕНЗИОННУЮ ВЕРСИЮ "Crash Bandicoot 3" (PAL):  
ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3, Торгово-пешеходный комплекс; ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов);  
ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ МИР (Сеть магазинов); СОЮЗ (Сеть магазинов); ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, м. Юго-Западная,  
м. Ленинский пр-т); ИГРОТЕХ (Проспект Вернадского, 109, м. Юго-Западная); ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ: БУКА, тел: 111-51-56;  
ТЕПЛОСТАР, тел: 237-64-12.

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

|                                 |                    |
|---------------------------------|--------------------|
| 4-ая стр. обл.                  | «1С»               |
| 010, 011                        | Diamond Multimedia |
| 013, 015, 017                   | E@Shop             |
| 2-ая и 3-ая стр. обл., 027, 047 | Sony               |
| 009                             | Компьютерный клуб  |
| 033, 035, 037                   | журнал «Хакер»     |
| 019                             | Радиостанция 106.8 |

## Уважаемые читатели СИ, проживающие за пределами Российской Федерации!

Вы можете подписаться на СИ и получать ее прямо на дом по доступной цене. Форма оплаты — любая.

Пожалуйста, присылайте свои запросы на [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru)

## С ПРАЗДНИЧКОМ!!!

Ушедший год оказался, наверное, самым ярким за всю историю игровой индустрии. Обилие событий, анонсов и новостей, переплетение страстей и интриг... Наконец, выход почти всего контингента давно ожидавшихся хитов. Начало новой эры в истории приставок. На таком фоне сложно рассуждать о перспективах, однако уже сейчас мы можем смело утверждать, что поток шедевров не иссякнет, информационные потоки не пересохнут, и главное, «Страна Игр» всегда будет где-то рядом. Пристально наблюдая за всеми событиями и по возможности объективно их освещая.

Удачи вам!

Добродушно настроенная РЕДАКЦИЯ

## СИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

|     |                    |
|-----|--------------------|
| 003 | Содержание         |
| 004 | Новости            |
| 005 | Содержание CD      |
| 006 | Dreamcast в России |

## РЕПОРТАЖ

|     |                          |
|-----|--------------------------|
| 012 | КНЯЗЬ: Diablo по-русски? |
|-----|--------------------------|

## ХИТ

|     |                             |
|-----|-----------------------------|
| 014 | Indiana Jones 3D            |
| 016 | Heroes of Might & Magic III |

## ОНЛАЙН С Сергеем ДОПУНСКИМ

|     |                                                                              |
|-----|------------------------------------------------------------------------------|
| 020 | Игры наедине с собой                                                         |
| 021 | The Odyssey online Classic                                                   |
| 022 | Анатомичка онлайн. Ultima Online: программы, которые терпеть не может Origin |
| 023 | UOX3: безопасный старт                                                       |
| 023 | Dune 2000                                                                    |

## В РАЗРАБОТКЕ

|     |                         |
|-----|-------------------------|
| 024 | Loose Cannon            |
| 025 | Conquest: Frontier Wars |
| 025 | StarLancer              |
| 026 | Elysium                 |
| 027 | Hired Guns              |
| 027 | Steel Rebellion         |
| 028 | Oni                     |
| 028 | Rally Championship 99   |
| 030 | Chocobo Racing          |
| 030 | Sega Rally 2            |
| 031 | War: Final Assault      |
| 031 | Gauntlet Legends        |

## ОБЗОР

|     |                                      |
|-----|--------------------------------------|
| 032 | War of the Worlds                    |
| 034 | Jane's World War II Fighters         |
| 036 | Riverworld                           |
| 038 | Ярость: Восстание на Кронусе         |
| 040 | Recoil                               |
| 041 | Speed Busters                        |
| 042 | Blood 2: the Chosen                  |
| 043 | Expendable                           |
| 044 | Uprising 2: Lead and Destroy         |
| 046 | The Legend of Zelda: Ocarina of Time |
| 049 | Xenogears                            |

## ТАКТИКА, СЕКРЕТЫ

|     |               |
|-----|---------------|
| 050 | Half-Life     |
| 055 | часть вторая  |
| 055 | Секреты       |
| 056 | Tomb Raider 3 |
| 056 | часть вторая  |

## ПИСЬМА

|     |                |
|-----|----------------|
| 062 | Обратная связь |
|-----|----------------|

«СТРАНА ИГР» —  
ТЕПЕРЬ ДВА РАЗА В МЕСЯЦ

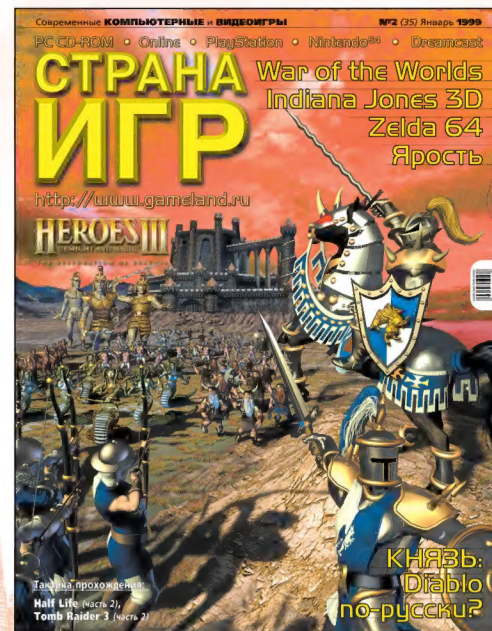
Что же такое «КНЯЗЬ»?...  
Спросите у «1С»...

012



## Список игр в алфавитном порядке

|                              |     |                     |     |
|------------------------------|-----|---------------------|-----|
| <b>PC</b>                    |     | War of the Worlds   | 032 |
| Blood 2                      | 042 | War: Final Assault  | 031 |
| Conquest: Frontier Wars      | 024 | Князь               | 012 |
| Elysium                      | 026 | Ярость              | 038 |
| Expendable                   | 043 | <b>PS</b>           |     |
| Gauntlet Legends             | 031 | Chocobo Racing      | 030 |
| Half-Life                    | 050 | Expendable          | 043 |
| Heroes of Might & Magic III  | 016 | Gauntlet Legends    | 031 |
| Hired Guns                   | 027 | Tomb Raider 3       | 056 |
| Indiana Jones 3D             | 014 | Xenogears           | 049 |
| Jane's World War II Fighters | 034 | <b>N64</b>          |     |
| Loose Cannon                 | 024 | Castelvania 64      | 030 |
| Oni                          | 028 | FIFA 99             | 049 |
| Rally Championship 99        | 028 | Rogue Squadron      | 048 |
| Recoil                       | 040 | <b>DC</b>           |     |
| Riverworld                   | 036 | Expendable          | 043 |
| Sega Rally 2                 | 030 | Pen Pen Triicelon   | 007 |
| Speed Busters                | 041 | Sega Rally 2        | 030 |
| StarLancer                   | 025 | Speed Busters       | 041 |
| Steel Rebellion              | 027 | Virtua Fighter 3 tb | 008 |
| Tomb Raider 3                | 056 | War: Final Assault  | 031 |
| Uprising 2                   | 044 |                     |     |



## РЕДАКЦИЯ

|                                                                             |                           |
|-----------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| Сергей Лянге <a href="mailto:serge@gameland.ru">serge@gameland.ru</a>       | ответственный редактор    |
| Сергей Амиджанов <a href="mailto:amir@gameland.ru">amir@gameland.ru</a>     | редактор PC               |
| Борис Романов <a href="mailto:boris@gameland.ru">boris@gameland.ru</a>      | редактор Видео            |
| Сергей Долинский <a href="mailto:dolser@gameland.ru">dolser@gameland.ru</a> | редактор Онлайн           |
| Эммануил Эдж <a href="mailto:emik@gameland.ru">emik@gameland.ru</a>         | корреспондент в США       |
| Дмитрий Эстрин <a href="mailto:estrin@gameland.ru">estrin@gameland.ru</a>   | специальный корреспондент |
| Сергей Овчинников <a href="mailto:ovch@gameland.ru">ovch@gameland.ru</a>    | технический редактор      |
| Виталий Гербачевский <a href="mailto:vp@gameland.ru">vp@gameland.ru</a>     | корректор                 |

## GAMELAND ONLINE

|                                                                         |              |
|-------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Борис Скворцов <a href="mailto:boris@gameland.ru">boris@gameland.ru</a> | WEB-master   |
| Академик <a href="mailto:akademik@gameland.ru">akademik@gameland.ru</a> | WEB-редактор |

## ART

|                                                                             |                  |
|-----------------------------------------------------------------------------|------------------|
| Серг Долгов                                                                 | обложка          |
| Сергей Лянге <a href="mailto:serge@gameland.ru">serge@gameland.ru</a>       | дизайн и верстка |
| Леонид Андруцкий <a href="mailto:leonid@gameland.ru">leonid@gameland.ru</a> | дизайн и верстка |
| Владислав Пискунов <a href="mailto:vlad@gameland.ru">vlad@gameland.ru</a>   | фотографии       |

## ПРОИЗВОДСТВО

|                                                                             |                          |
|-----------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| Леонид Андруцкий <a href="mailto:leonid@gameland.ru">leonid@gameland.ru</a> | цветоделение             |
| Борис Скворцов <a href="mailto:boris@gameland.ru">boris@gameland.ru</a>     | обслуживание компьютеров |
| Ерванд Мовсисян                                                             | техническая поддержка    |

## РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

|                                                                       |                     |
|-----------------------------------------------------------------------|---------------------|
| Игорь Пискунов <a href="mailto:igor@gameland.ru">igor@gameland.ru</a> | руководитель отдела |
| тел.: (095) 797-1489, 124-0402; факс: (095) 125-0211                  |                     |

## ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

|                                                                                 |  |
|---------------------------------------------------------------------------------|--|
| Владимир Смирнов <a href="mailto:vladimir@gameland.ru">vladimir@gameland.ru</a> |  |
| Самвел Анташян <a href="mailto:samvel@gameland.ru">samvel@gameland.ru</a>       |  |
| тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211                                      |  |

## GAMELAND PUBLISHING

|                                                                             |                       |
|-----------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| «АГАРУН Компани»                                                            | учредитель и издатель |
| Дмитрий Агарунов <a href="mailto:dmitri@gameland.ru">dmitri@gameland.ru</a> | директор              |
| Владислав Пискунов <a href="mailto:vlad@gameland.ru">vlad@gameland.ru</a>   | администратор         |
| Юрий Королев <a href="mailto:yuri@gameland.ru">yuri@gameland.ru</a>         | финансовый директор   |

|           |                                                                |
|-----------|----------------------------------------------------------------|
| Для писем | 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652                           |
| Web-Site  | <a href="http://www.gameland.ru">http://www.gameland.ru</a>    |
| E-mail    | <a href="mailto:magazine@gameland.ru">magazine@gameland.ru</a> |

Вывод на пленки осуществлен «ХТС»

Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «Пресса»

Тираж 60 000 экземпляров  
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

## GAMELAND MAGAZINE

|                                            |                                                            |           |
|--------------------------------------------|------------------------------------------------------------|-----------|
| AGAROUN Company                            | <a href="mailto:dmitri@gameland.ru">dmitri@gameland.ru</a> | publisher |
| phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211 |                                                            | director  |
| Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.      |                                                            |           |
| phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129 |                                                            |           |

# 3DFX, SEGA, SONY и другие НОВОСТИ...

http://www.gameland.ru



Dreamcast™

## РЕЙТИНГИ ИГР

### Америка PC

1. Barbie Riding Club Mattel
2. Deer Hunter II 3-D GT Interactive
3. Microsoft Flight Simulator Microsoft
4. Barbie Photo Desidner w/Digital Camera Mattel
5. Barbie Nail Designer Mattel
6. Half-Life Cendant Software
7. Lego Island Lerning Company
8. Wheel of Fortune Hasbro Interactive
9. Microsoft Combat Flight Simulator Microsoft
10. Frogger Hasbro Interactive

### Самые популярные видеоигры Америки

1. Legend of Zelda Nintendo N64
2. WCW vs. NWO Thq Inc. N64
3. Tomb Raider III Eidos PS
4. Crash Bandicoot 3 Sony PS
5. Metal Gear Solid Konami PS
6. NBA Life'99 EA PS
7. Twisted Metal 3 Sony PS
8. Knockout Kings EA PS
9. Pokemon Blue Nintendo GB
10. Pokemon Red Nintendo GB

### Англия все форматы

1. Legend of Zelda Nintendo N64
2. FIFA'99 EA PS
3. Tomb Raider III Eidos PS
4. Crash Bandicoot 3 Sony PS
5. Brian Lara Cricket Codemaster PS
6. Spyro teh Dragon Sony PS
7. Abe's Exoddus GT PS
8. TOCA 2 Touring Cars Codemaster PS
9. Tekken 3 Sony PS
10. Small Soldiers EA PS

### ЭТОТ ВЫПУСК НОВОСТЕЙ ЯВЛЯЕТСЯ ВО МНОГОМ ОСОБЕННЫМ.

Во-первых, он является последним в 1998 году, а, во-вторых, именно в нем мы решили подвести предварительную черту под деятельностью тех компаний, которые за прошедший год сумели привлечь к себе наибольшее внимание со стороны мировой прессы. И только после этих двух небольших аналитических статей мы вкратце расскажем обо всех остальных событиях, которые произошли в течение последних двух недель. Благо их было не так уж и много. Итак, начнем.

### 3Dfx vs. Весь мир: второй раунд

Скажем честно. В последнее время дела у нынешнего лидера среди производителей акселераторов для PC, компании 3Dfx, шли не так хорошо, как хотелось бы. Сначала ей был закрыт доступ на рынок приставок и игровых автоматов денежным мешком под именем NEC, затем ей на пятки стала наступать компания Nvidia со своей картой Riva TNT, которая быстро начала набирать себе очки и постепенно превратилась в новую «волшебную железку» для большинства передовых игроков, в то же самое время могущественная компания Microsoft со своим последним Direct X'ом сумела пресечь все попытки 3Dfx сделать из своего Glide'a неписанный стандарт, а тут еще и внезапно объявленный чип Voodoo 3 оказался на поверку совсем не таким, каким его рисовало наше воображение. В результате всего этого его анонс был встречен в штыки как международной прессой, так и многочисленными разработчиками, и, соответственно, он не принес компании практически никаких политических дивидендов. Кроме всего вышеперечисленного, в 1998 году у 3Dfx возникли и внутренние проблемы, связанные с заговариванием в розничной сети ее продукции - первой и второй моделей Voodoo, которые долгое время конкурировали сами с собой. После этого данная компания провела относительно неудачный выпуск карты Banshee, которая опять не смогла оправдать возложенных на нее надежд. А тем временем на голову всех участников рынка свалился закономерный кризис перепроизводства, вызвавший резкое падение цен на все модели акселераторов. Он не только смог сильнейшим образом ударить по прибылям всех работающих на этом рынке компаний, но и заметно сократил время активной жизни всего спектра их продукции. В результате этого всего через два-три месяца после начала продаж той же Banshee ее розничные цены успели опуститься ниже критической отметки в 100 американских долларов. И это не могло не обеспокоить ее непосредственного разработчика, который начал активные поиски выхода из сложившейся ситуации. Трезво оценив возникшую ситуацию, 3Dfx решила активно пробиваться на новый для себя рынок - рынок готовых компьютеров, на котором до последнего времени привлекательным нам трехмерные акселераторы так и не смогли прижиться. Однако крупнейшие американские производители, такие как Gateway, Dell и т.д., всерьез 3Dfx не воспринимали. И поэтому, в свете вышеперечисленных событий, еще неделю назад мы были почти уверены, что время 3Dfx уже прошло...

И тут, как гром среди ясного неба, сообщение: компания 3Dfx покупает «ведущего производителя мультимедийной продукции» (дословный перевод с английского) компании STB Systems, Inc. Что это означает? Да то, что 3Dfx теперь выделила себя из ряда обычных разработчиков, лицензирующих свои технологии третьим компаниям, и стала производителем своих собственных акселераторов. И что тут началось! Компании Diamond и Creative, оказавшиеся теперь лишены возможности продавать свои версии плат на базе Voodoo 3, моментально заявили о перерегистрации своих усилий на раскрутку плат от Nvidia. Сама же Nvidia, а также NEC, от всей души поблагодарили 3Dfx за такое мудрое решение, которое теперь, вроде бы, намного упрощает им жизнь. Акционеры 3Dfx в массовом порядке начали избавляться от своих акций, и все вдруг заговорили о том, что эта компания погубила сама себя.

Однако я бы поостерегся пока от таких резких высказываний, так как за всей этой неразберихой в действиях 3Dfx уже сегодня явно просматривается достаточно продуманный план. Эта компания не без оснований полагает, что ее торговые марки Voodoo и 3Dfx сегодня так хорошо раскручены, что покупателям будет, в общем-то, все равно, какую «вуду» себе покупать. Да, действительно, теперь против продукции этой компании будут брошены практически все силы в ин-



Выпуска из личного дела: «Б.Романов. Год рождения: 1974. Геймер-стаж: 11 лет. Освоенные платформы: Yamaha MSX, PC, N64, 3D0, PSX, Sega Saturn, SNes, Atari, etc. Мечта: Своегонье полемы в играх. Любимые игры: Nights. Последний фаворит: Zelda 64, VF3, Half-Life.»

дустрии, а Diamond и Creative из бывших союзников теперь превратились для 3Dfx в настоящих врагов. Но хватит ли этого для того, чтобы действительно сместить с лидирующей позиции компанию, которая до последнего времени продавала в пять раз больше своих акселераторов, чем ее ближайшие конкуренты? Боюсь, что нет. Кроме этого, получив в свою собственность обросшую полезными связями производителя компьютеров компанию STB, 3Dfx теперь получила свой первый реальный шанс прорваться на новый для себя рынок и тем самым получить гигантское преимущество перед всеми своими конкурентами. Одним словом, все, что теперь нужно этой компании, так это поступление в печать примерно такого заявления: «Компания Gateway приняла решение комплектовать свои компьютеры видеокартами производства компании STB Systems на базе технологии Voodoo 3». И если подобное заявление в ближайшие полгода попадет в печать, то можно будет вновь говорить о том, что позиции 3Dfx остались незыблемыми. И даже если такого заявления не последует, то польза от слияния с STB все равно найдется, так как впервые в своей жизни компания 3Dfx получит возможность непосредственно влиять на розничные цены своей продукции, что положительно образом скажется на ее финансовых результатах. Так что теперь нам остается лишь наблюдать за тем, как будут развиваться дальнейшие события, чтобы уже окончательно понять, куда движется нынешний лидер разработчиков трехмерных акселераторов для PC. Но к этому вопросу мы еще вернемся через пару недель, а пока я предлагаю вам взглянуть еще на одну охватку. Встречайте

### Sega vs. Sony: второй раунд

20 декабря компания Sega представила в Японии свой последний проект для Dreamcast, революционную RPG нового поколения Shenmue. И пока все журналисты отходили от шока, вызванного амбициозностью этого проекта (о котором вы узнаете побольше в следующем выпуске нашего журнала), мы решили провести небольшой анализ того, что на самом деле произошло на той злополучной презентации. А случилось на ней следующее: показав всему миру эту игру, Sega привела в действие заключительный пункт из своего плана по нивелированию всех завоеваний Sony на рынке игровых приставок, который, в случае его успеха, сможет сильно испортить жизнь еще так и не объявленной приставке

PlayStation 2. И на эту мысль нас навели совсем не какие-то бесспорные размышления, а голые факты, которые сегодня чудесным образом сложились в общую картину происходящего. Итак, смотрите.

То, с каким несвойственным ей умением Sega смогла воплотить в жизнь первый пункт своего плана, а именно разработку сверхмощной и одновременно сверх простой для программирования платформы, мы уже все прекрасно увидели. Но, кроме всего прочего, создав Dreamcast таким, какой он есть, Sega не оставила Sony никакого другого выбора, кроме как пойти на определенный риск и попытаться построить свою PlayStation 2 на абсолютно новых и не проверенных временем технологиях. Более того, даже если те принципы, на которых будет построена PS2 (по слухам, она будет разгонять не привычные нам полигоны, а так называемые NURBS) и докажут свою состоятельность (а все к этому и идет, только не так скоро, как этого хотелось бы Sony), разработка для нее игр будет требовать значительно больших умений, ресурсов и времени. В результате, PlayStation 2 может очень легко не «попасть в струю» и оказаться в той же позиции, в которой оказалась, скажем, Nintendo 64 по сравнению с PlayStation. Тем не менее, просто не делаясь на такое стечение обстоятельств было бы со стороны Sega величайшей глупостью, и поэтому одновременно с началом разработки DC эта компания начала приводить в действие и другие пункты своего грандиозного плана. Для начала она с успехом перевела вместе с собой на новую платформу все те компании, которые помогли ей в свое время закрепиться на японском рынке. В результате этого на сегодняшний день Sega идеальным образом смогла избежать разочарования в себе своих фанатов, чего ранее она не смогла добиться при переходе от MegaDrive к Saturn'у, и чего не смогла добиться та же Nintendo, потерявшая перед выпуском своей новой консоли поддержку Square и Capcom. Более того, в течение первых месяцев жизни Dreamcast'a Sega даже и не будет пытаться привлечь к себе новых почитателей и сконцентрирует все свои усилия на удовлетворении потребностей тех нескольких миллионов игроков, которые ранее обеспечили Sega уверенное второе место в 32-битной гонке (и первое место в 16-ти битной гонке, если таковые еще и остались). Напомним, что именно такая маркетинговая политика позволила Nintendo в свое время занять внушительную долю американского рынка приставок со

своей N64, и именно благодаря такому подходу к делу Sega (в Японии) и Nintendo (в Америке) смогли в разное время избежать прямой конфронтации с гораздо более мощной Sony и занять на соответствующих рынках свою собственную нишу. Тем не менее, как бы ни надеялась на то Sony, Sega в этот раз не намерена ограничиваться возвращением себе своих собственных почитателей. Как это ни цинично звучит, но данная компания на плечах своих фанатов сегодня просто строит базу для дальнейшего наступления на действительно массовый рынок. И для этого, еще в 1996 году, она начала приводить в действие третий пункт своего плана. Поставив жирный крест на будущем Saturn'a, Sega бросила все свои силы на уничтожение своего главного конкурента на рынке игровых автоматов, компании Namco, которая, по совместительству, также являлась одной из главных опор благополучия PlayStation. Вооружившись сверхмощной «третьей моделью» игровых автоматов, аналога которой так до сих пор никто и не сделал, Sega начала с парадоксальной методичностью вытеснять Namco из сообщества лидеров в стан аутсайдеров. Отгоняя каждый шаг своего конкурента и просто заваливая рынок всевозможными продуктами, уже к середине этого года Sega смогла добиться своей цели. Тот рынок, который эти две компании ранее делили примерно пополам, сегодня практически полностью принадлежит Sega, а на вопрос, что может перевести Namco с игровых автоматов на PlayStation 2 (Namco в этом году удалось выпустить аж целых 2 хита - фактически провалившийся Soul Calibur и практически неперевожимый на приставку Time Crisis 2), ответа сегодня просто нет. Последним же ударом по благополучию Namco стал анонс платформы Naomi, поддерживать которую сегодня кинулись все те компании, которые ранее лицензировали у Namco ее совместимую с PlayStation System 11 и 12. В результате перед этой компанией сегодня стоит труднейший выбор: либо ждать, когда Sony закончит разработку PlayStation 2 и еще более усложнит себе тем самым жизнь на рынке игровых автоматов (пустующее место Namco сегодня стремится занять буквально каждый, начиная от Capcom и заканчивая Kopani) или все-таки сдаться на милость победителя и тем самым гарантировать себе безбедное существование еще на пару-тройку лет. С другой стороны, эта компания может легко смириться со своим нынешним положением и частично свернуть свою активность на рынке игровых автоматов и, опять же, с нетерпением ждать выхода PlayStation 2. Однако, что бы она теперь ни решила, общей картины это, к сожалению, не изменит.

Но на «убийстве» Namco подрывная деятельность Sega не закончилась. В частности, гениальная сделка с Capcom подарила ей не только мощного союзника, но и выход на ее платформу продолжения самой популярной игры этого года на PlayStation, второго Resident Evil'a. Покупка ею двух японских компаний - ASCII и Camelot - лишила Sony возможности увидеть на своих платформах продолжение еще целых двух хитов - Derby Stallion и Hot Shots Golf, чьи продажи на PlayStation перешагнули рубеж в полтора миллиона экземпляров (такого гигантского тиража, кроме них, смогли добиться еще только 3 игры - вышеназванный Resident Evil 2, Final Fantasy 7 и Gran Turismo). Покупка же американским отделением Sega команды разработчиков Visual Concepts (бывших разработчиков различных спортивных игр для EA) лишила Sony преимуществ перед Sega в разработке спортивных игр, рассчитанных на американскую аудиторию. В свою очередь, приобретение европейским отделением Sega команды Adeline Software и подписание эксклюзивного договора с разработчиками F1 от Psygnosis (самой популярной европейской игры для PlayStation за всю ее историю), командой Bizarre Creations, создала мощнейший противовес европейскому отделению SCE и отняла у испытывающего трудности Psygnosis одного из самых его талантливых разработчиков. И вот мы, наконец-то, вернулись к тому, с чего начали. 20 декабря компания Sega представила в Японии свой последний проект для Dreamcast, революционную RPG нового поколения Shenmue, и тем самым, привела в действие заключительный пункт своего плана по созданию реального противовеса Sony на рынке игровых приставок. На разработку и раскрутку этого проекта Sega демонстративно не жалует денег, а его превращения в жизнь эта компания бросила всех своих лучших разработчиков. Именно ей отводится главное место в списке заявленных на этот год игр, и именно с ней она будет, как в ее рекламе, пытаться поставить крест на современном жанре

| Англия<br>PC                          |                    |  |  |
|---------------------------------------|--------------------|--|--|
| ⇒ 1.Tomb Raider III                   | Eidos              |  |  |
| ○ 2.FIFA'99                           | EA                 |  |  |
| ↓ 3.Half-Life                         | Cendant Software   |  |  |
| ↓ 4.Microsoft Combat Flight Simulator | Microsoft          |  |  |
| ↓ 5.South Park Screensaver            | Teslar             |  |  |
| ○ 6.Lego Creator                      | Hasbro Interactive |  |  |
| ○ 7.Gangsters                         | Eidos              |  |  |
| ↑ 8.Colin McRae Rally                 | Codemaster         |  |  |
| ↑ 9.Titanic — Adventure out of Time   | Europress          |  |  |
| ↑ 10.Microsoft Flight Simulator       | Microsoft          |  |  |

| Япония<br>все форматы                         |           |     |  |
|-----------------------------------------------|-----------|-----|--|
| ○ 1.Super Robot War F                         | Banpresto | PS  |  |
| ↓ 2.R4 (Ridge Racer Type 4)                   | Namco     | PS  |  |
| ○ 3.Pikachu Genki Dechu                       | Nintendo  | N64 |  |
| ○ 4.Sound Novel — Evolution 2                 | ChunSoft  | PS  |  |
| ↓ 5.Legend of Zelda                           | Nintendo  | N64 |  |
| ↓ 6.Dragon Quest Monsters: Terry's Wonderland | Enix      | GB  |  |
| ○ 7.Bomberman                                 | Hudson    | PS  |  |
| ○ 8.Legend of Zelda DX                        | Nintendo  | GB  |  |
| ⇒ 9.Simple 1500 Series vol.1 The Mahjong      | Culture   | PS  |  |
| ↑ 10.Banjo and Kazooie                        | Nintendo  | N64 |  |

**Комментарий к обозначениям:**  
 ○ — новая позиция;  
 ↑ — повышение позиции;  
 ⇒ — без изменений;  
 ↓ — понижение позиции.

японской RPG. И если Sega все-таки сумеет добиться того, чего она так хочет, то этот крест может быть поставлен и на лидерской позиции той компании, с именем которой и ассоциируются сегодня эти три магические буквы. А если поставить крест на лидерстве Square... В общем, дальше можете додумать все сами. И если вы считаете, что этот план неосуществим, то мне придется вас огорчить. Ведь именно используя точно такую же тактику, эта компания своими Sonic'ами и Virtua Fighter'ами сумела в начале 90-х годов пробиться в лидеры как на рынке приставок, так и на рынке игровых автоматов, подвинув с этого места гораздо более мощную Nintendo и гораздо более уважаемый Capcom. Нам же осталось лишь посмотреть на то, сможет ли эта компания проделывать подобный трюк в третий раз. А тем временем сама

## Square объявила о начале работы с PlayStation 2.

Которая, по их сведениям, поступит в продажу зимой 1999 года, то есть примерно через год. И, естественно, в этом политическом заявлении для прессы она отменила все до единого предположения о том, что Square когда-нибудь теперь покинет платформы от Sony. В общем, ничего сногшибательного не случилось, и мы были бы больше удивлены, если бы Square заявила об обратном. Ведь то, как приятно быть лидирующим производителем игр для одного формата, до связи с Sony Square даже и не знала. А вот теперь она стала почти что как Nintendo или Sega, и расставаться с этим статусом больше не желает. Таким образом, остается лишь догадываться, с какой именно игрой Square начнет свою жизнь на этой новой платформе. А тем временем, по сообщениям европейской индустриальной газеты MCV, компания Square, наконец-то, решила обосноваться и в старушке Европе, в которой до последнего момента она вообще не была представлена как издательство. Для этих целей данная компания, по слухам, решила открыть свое представительство в Англии, которое будет возглавлено одним из бывших руководителей компании Fox Interactive. И, наконец, последней новостью уходящего года стало сообщение о том, что корпорация

## Mattel приобрела компанию The Learning Company.

Сумма этой сделки, которая превратила Mattel в ведущего производителя мультимедийной продукции в мире, а также во владельца таких торговых марок, как Myst, Riven, Warlords и Prince of Persia. Тем не менее, над этой сделкой пока висит угроза ее отмены, так как многие акционеры TLC остались недовольны таким поворотом событий. Более того, они уже успели подать на руководство своей компании в суд, надеясь тем самым испортить неудобные им планы по слиянию этих

двух компаний. Однако, по всей видимости, их усилия окажутся тщетными, и производитель кукол Barbie все-таки сможет превратиться в того, кем он теперь так захотел стать. На этом сообщении позвольте закончить с основными политическими новостями и перейти к освещению событий из мира игр.

Корпорация GT Interactive Software объявила о подписании нового договора с командой Epic MegaGames, в соответствии с которым ей достались все права на издание и распространение по всему миру трех следующих игр от этой команды: продолжения Unreal, которое сегодня разрабатывается в недрах Legend на абсолютно новом движке, первого прямого конкурента Quake III Arena, аналогичной ей игре Unreal Tournament от самой Epic, и набора дополнительных уровней к Unreal, получившего название Unreal Level Pak, также от команды Legend Entertainment. И если дата выхода Unreal II пока не ясна, то выход двух других игр из этой серии намечен уже на весну 1999 года. Кроме этого, GT Interactive объявила о том, что она также получила право использовать движок от Unreal II в своих собственных, не названных пока проектах.

Но на этом новости из стана GT не заканчиваются. Так, всего лишь через пару дней после вышеописанного анонса, компания GT Interactive официально объявила о выпуске двух проектов от команды Collective: Aeon Flux и Star Trek: Deep Space Nine, которые разрабатываются на движке от Unreal. К сожалению, даты выхода этих двух проектов GT так и не сообщила.

И, наконец, компания GT Interactive Software объявила о покупке команды разработчиков Reflections, чью игру Driver для PlayStation и PC это издательство намерено выпустить уже весной этого года.

Компания Westwood официально анонсировала выход летом 1999 года ролевой игры Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness от команды разработчиков Neuristik Park, работающей под руководством дизайнера D. Bradley. Если вы еще помните, первоначально эту игру должна была выпустить купленная Electronic Arts компания Virgin.

Издательство Take Two объявило о том, что оно подписало договор с чешской командой Illusion Softworks, в соответствии с которым ему достались все права на издание последних четырех игр от этой компании. Первым же их совместным проектом станет выпуск многообещающей игры 'Hidden and Dangerous' для персонального компьютера. Кстати говоря, тот же самый договор уже се-

годня предполагает выпуск как продолжения этой игры, так и ее перевода на игровую систему Dreamcast.

Команда разработчиков Aztech объявила, что она подписала договор с компанией Monolith на предмет разработки набора дополнительных уровней для ее игры Shogo. Этот продукт, получивший на американском рынке название Shogo: Legacy of the Fallen, поступит в продажу в апреле 1999 года.

Американское издательство Midway анонсировало на платформе Nintendo 64 новую аркадную гонку California Speed. Эта игра, первоначально созданная для игровых автоматов принадлежащей Midway компании Atari Games, появится в продаже в марте 1999 года. Кроме этого, данное издательство объявило о выходе в то же самое время игры Rampage 2: Universal Tour для платформ Nintendo 64 и PlayStation, а также о переносе даты выхода своей игры Jackie Chan Stuntmaster для PlayStation на лето 1999 года.

Японское издательство Capcom окончательно определилось с датой выхода своего первого проекта для Dreamcast, революционной трехмерной драки Powerstone. Эта игра, которая первоначально была разработана для платформы Naomi, уже сегодня поступила в залы игровых автоматов Японии и Северной Америки, а 25 февраля, с некоторыми дополнениями и поддержкой использования VMS, поступит в продажу и на новую платформу от Sega. Кстати говоря, одновременно с этой игрой в Японии поступят в продажу еще три интересных проекта для DC: RPG Climax Landers от Sega, мелодрама Real Sound (с демоверсией D2) от WARP и первая игра от Konami для DC, дидактический симулятор Pop'n'Music. Ну, раз уж мы здесь заговорили о датах выхода, то стоит отметить, что уже четвертого марта 1999 года на эту систему выйдут еще три достаточно перспективных проекта: популярная в Японии драка Psychic Force 2012 от Taiko, симулятор высшего пилотажа Aero Dancing от Sega и классическая головоломка Puyo Puyoоп от Compile.

Американское отделение Sony Computer Entertainment объявило о том, что оно планирует выпустить весной этого года перевод на английский язык популярной RPG от своей материнской компании Legend of Legaia. Эта игра, тираж которой в Японии уже достиг 400 000 экземпляров, была разработана командой Media Vision, прославившейся ранее своей ролевой игрой Wild Arms.

Японское издательство Konami объявило о том, что оно планирует выпустить свою первую игру в жанре интерактивного ужастика, многообещающий проект Silent Hill для PlayStation, уже 25 февраля 1999 года. К радости Konami, этот проект уже успели окрестить первым убийцей легендарного Resident Evil. С другой стороны, этому издательству пришлось прекратить разработку своей приключенческой игры Survivor: Day One для платформы Nintendo 64 и распустить команду ее разработчиков, которые не смогли справиться с поставленной перед ними задачей.

Японское издательство Hudson официально анонсировало свой новый проект для платформы Nintendo 64 - вторую часть своего популярного продукта Bomberman 64. Эта игра должна будет поступить в продажу в апреле этого года в Японии и в третьем квартале 1999 года во всех остальных странах. Кроме этого, уже само издательство Nintendo объявило о том, что ее первый совместный проект с Hudson, интересная игрушка Mario Party, поступит в продажу за пределами Японии уже восьмого февраля этого года.

Источники, близкие к компании Psygnosis, сообщили американским журналистам, что эта компания, наконец-то, приступила к разработке третьей части своей самой уважаемой серии гонок Wipeout. Этот проект, который сегодня проходит под рабочим названием Wipeout 3, поступит в продажу осенью 1999 года эксклюзивно для платформы PlayStation. Кроме этого, уже из официальных источников стало известно, что эта компания готовится выпустить двенадцатого марта на PlayStation свой новый классический шутер, аналогичный Einhander от Square, проект Retro Force.

Игровое отделение японской компании Panasonic, ранее работавшее над проектами для так и не родившейся приставки M2, объявило о том, что оно планирует начать их перевод на платформу Dreamcast. Их первый проект, который будет выпущен для этой приставки летом 1999 года, получил название Web Mystery. Более о нем пока ничего не известно.

Японское отделение Sega объявило о выпуске в начале 1999 года еще одной пока безымянной игры для Dreamcast, разработкой которой сегодня занимается компания Pulse Interactive, специализирующаяся на создании сетевых игр.

# содержание CD

## Sid Meiers Alpha Centauri

**Жанр:** пошаговая стратегия  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Разработчик:** Firaxis Games  
**Требования к компьютеру:** Pentium 133, 16 Mb RAM

Бывает, что демо-версии долгожданных игр выходят неожиданно и в буквальном смысле сваливаются на вас, как снег на голову. Немедленно ломается график, отменяются все встречи, жизнь буквально замирает и сердце быстро-быстро бьется, когда вы вбегае на порог дома и, не снимая пальто, прямо в сапожках бежите к мирно стоящему в углу компьютеру. Неужели такое с вами никогда не случалось? Мы ждали новую Civilization от великого Сиды Мейера с незапамятных времен и с жадностью поглощали всякую информацию, проникающую из-за дверей офиса Firaxis. Читали и брали интервью, рылись в подробностях. И, признаться, даже не надеялись вскоре увидеть это на соседнем компьютере. И вот - неожиданность. До выхода игры осталось еще почти два месяца, а новогодний сюрприз уже здесь. Вот, пожалуйста! Демо-версия Alpha Centauri. Сто ходов бесконечного счастья, развитие научного древа до пятого уровня, открытый выбор между всеми фракциями, бесконечное разнообразие даже зачатков разви-

тия цивилизации. Дерзайте. И ждите полной версии к началу февраля.

## Redline

**Жанр:** гонка  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Разработчик:** Accolade  
**Требования к компьютеру:** Pentium 166, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Уже давно Accolade потчует нас скриншотами и заманчивыми пресс-релизами об «одной из самых революционных гонок за всю историю компьютерных игр». И вот, наконец, появилась возможность увидеть ее воочию. Конечно, никакой революцией, как и следовало ожидать, здесь не пахнет. Но это не значит, что игра не стоит того, чтобы к ней внимательно присмотреться. Вы увидите, что она отнюдь не бездарна.

## Myth II: Soulbrighter

**Жанр:** стратегия  
**Издатель:** Bungie  
**Разработчик:** Bungie  
**Требования к компьютеру:** Pentium 166, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Первая часть Myth всего год назад переориентировала наши понятия о стратегических играх, по-настоящему ввела в обиход термин трехмерной страте-

гии. И вот, спустя столь короткий промежуток времени, Bungie вновь одаривает нас одноименным произведением. Но только второй его частью с маленькой расшивкой. Сразу можно сказать, что игра на этот раз делалась в расчете на фанатов, ведь никаких серьезных нововведений в игровой процесс разработки на сей раз не внесли. Увеличилась сложность миссий, появились новые юниты и совершенно необычные карты, но суть игры осталась прежней, камера висит над головами воинов в том же положении, что и раньше... Мы ожидали большего. Прежде чем бежать за полной версией, проверьте «на вкус» демо-версию. Если понравится - можете смело покупать.

## Speed Busters

**Жанр:** гонка  
**Издатель:** UbiSoft  
**Разработчик:** UbiSoft  
**Требования к компьютеру:** Pentium 166, 16 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Необыкновенную гонку сделала компания UbiSoft. Вроде бы все в ней обыденно и даже заурядно. Но это только на первый взгляд. На самом деле вся игра - один большой прикол, кубышка со смехом. Типичная пародия на американский образ жизни, при этом необычайно саркастическая и вызывающая серьезные приступы хохота. На

каждой трассе есть свои моменты. По Голливуду несутся динозавры, а пешеходный переход регулирует натуральный такой Кинг Конг. В каналах водятся акулы, а в Мексике трассы проложены прямо по храмам майя. При этом не стоит забывать о соперниках и регулярно толкать их на всяческие неприятности. Несмотря на кое-какие недостатки, эта игра поможет вам очень неплохо провести вечерок-другой.

**Также на нашем демо-диске вы найдете:** Settlers III от BlueByte, Chaos Gate от Mindscape, Earth 2150 от Topware, Tonic Trouble от UbiSoft, и Gangsters от Eidos.

**Патчи:** Fallout 2 1.02, Falcon 4 1.03, Grim Fandango 1.01, Populous: In The Beginning 1.01, RailRoad Tycoon 2 1.03.

**Также на диске вы найдете массу трейнеров и взломщиков к известным играм.**

**Специальный бонус!!!** Только у нас - Wallpaper для вашего экрана из самых ожидаемых игр: Heroes of Might & Magic III: Restoration of Erathia и Civilization: Call to Power!

# ПЕРВЫЙ DREAMCAST В РОССИИ

http://www.gameland.ru



Р

**ождение новой игровой платформы — событие чрезвычайно яркое, по масштабам своим несопоставимое с выпуском какого-нибудь нового чипсета или 3D-карты.**

Индустрия видеоигр во всем мире развита много лучше, чем мир игр компьютерных, игр на PC. Именно в нее направляются практически все средства крупнейших издателей, ведущих жесткую борьбу за право первенства. В то время как для ведущих хитов у Nintendo, Square или Namco бюджет в 10-15 миллионов долларов (это без учета рекламы, на которую уходит еще примерно столько же) считается небольшим и вполне обыденным, те же показатели у игр на PC фиксируются на высотах посрамнее (рекорд на сегодня у Wing Commander IV: Price of Freedom — \$12 млн.) Они, как правило, составляют для хита первой величины, такого как Diablo, SIN или Quake,

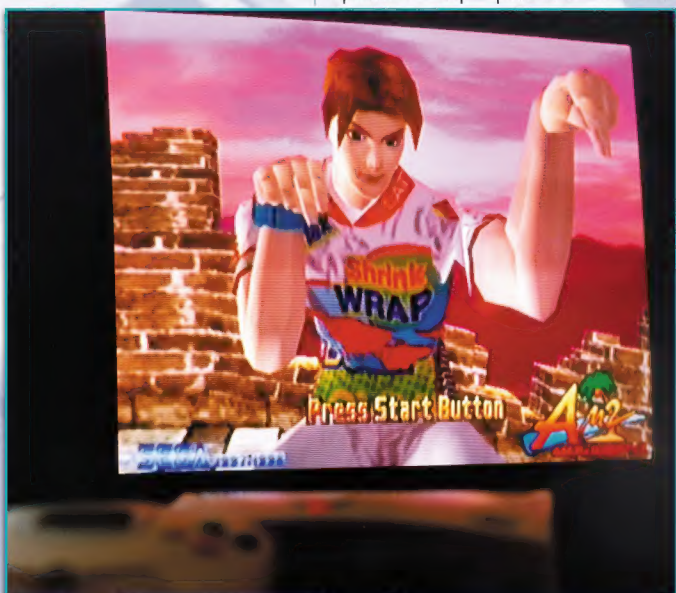
**После четырехлетнего господства «серого кардинала» PlayStation, столь же отзывчивого и доброго, как Великая Инквизиция, это сработало. Все шло к тому, что первый миллион приставок разлетится еще к концу года, настолько Sega наэлектризовала обстановку. Однако планы оказались нарушены сдвинувшимися производственными графиками...**



всего около трех-пяти миллионов долларов. И вот после четырех долгих лет господства уже надоевшей всем PlayStation усталые игроки получили достойную замену. Компания Sega первой начала наступление на рынок игровых систем нового поколения. Ее Dreamcast — настоящий символ начинающихся перемен в игровой индустрии. Можно долго спорить о том, насколько правильно

«Потому, что без «Вуды» ни туды, и ни сюды» — печальные песенки владельцев вечно тормозящих PC будут услышаны счастливыми обладателями Dreamcast еще не скоро. NEC и Videologic помпугулись на славу и создали самую мощную на сегодня 3D-подсистему для массового использования...

Sega провела рекламную кампанию, высказывать сомнения в новой архитектуре, рассуждать о шансах на успех, но безоговорочно признать необходимо только одно — за прошедшие полгода в игровой индустрии сформировался новый стиль. Стиль яркий и задорный. За это время он успел покорить публику, создав условия для самой удачной премьеры игровой платформы за всю историю. Sega предприняла все усилия для того, чтобы забить в подсознание покупателю имидж Dreamcast как платформы, с которой можно весело проводить время. Это совсем не PlayStation с ее бесконечными цифрами, тысячами полигонов, текстур, памятью джойстики. Это просто Dreamcast, хорошая игровая машина. Простая и мощная. А подсчет полигонов тут не важен — игры будут выглядеть более чем реально. В процессе раскрутки приставки авторы рекламной кампании



**Выпуска из личного гела: «С.Овчинников. Год рождения: 1978. Геймер-стаж: 12 лет. Освоенные платформы: Spectrum, PC, N64, PSX, SNes, Genesis. Мечта: Идеальная RPG. Любимые игры: Mario 64. Последний фаворит: Zelda 64, VF3, Sonic Adventure.»**



очень ловко учуяли массовую японскую аудиторию. Они взяли свое не навороженными трехмерными клипами, а простыми, но веселыми и очень остроумными историями. Которые всевозможными способами доказывали, что Sega — это самая «свойская» и открытая компания в мире, в которой работают не машины, а добрые и милые люди со своими недостатками и слабостями, но зато талантливые и не лишенные чувства юмора. После четырехлетнего господства «серого кардинала» PlayStation, столь же отзывчивого и доброго, как Великая Инквизиция, это сработало. Все шло к тому, что первый миллион приставок разлетится еще к концу года, настолько Sega наэлектризовала обстановку. Однако планы оказались нарушены сдвинувшимися производственными графиками. NEC никак не успевала произвести достаточное количество графических чипов для Dreamcast. Поначалу известия воспринимались как еще один рекламный шаг, направленный на то, чтобы создать ажиотажный спрос, однако, вскоре стало ясно, что проблемы действительно существуют. В результате в свободную продажу 27 ноября поступило лишь около 20-30 тысяч приставок (остальные 110-120 тысяч были заказаны предварительно за период с 20 по 22 октября),

что для японского рынка — капля в море. Все были распроданы буквально в течение нескольких часов, после чего прилавки магазинов опустели, а разочарованные потенциальные покупатели пошли домой играть в Zelda или очередной Pocket Monster. Неделю спустя ситуация практически не изменилась — размер нового поступления оказался мизер-

ным — всего около 50 тысяч экземпляров. Не стоит и говорить о том, насколько быстро были раскуплены и они. Серьезно отложенные игры, в числе которых оказались и Blue Stinger, и Climax Landers, и Sega Rally 2, начали было придавать обстановке катастрофический характер. Ходившие долгое время слухи о грядущем переносе даты выхода главного суперхита — Sonic Adventure ввергли прессу в уныние и спровоцировали ее на ряд чрезвычайно резких отзывов о новой платформе. Игра, впрочем, была закончена в срок и вышла точно по графику — 23 декабря, ровно через три недели после премьеры Dreamcast. Несмотря на то, что игры серии Sonic никогда не пользовались в Японии особой популярностью (это в Америке синий ежик стал настоящим конкурентом Марио), японская пресса отреагировала на игру чрезвычайно бурно, выставив ей высочайшие оценки (к примеру, авторитетнейший журнал Weekly Famitsu выставил Sonic Adventure 38 баллов из сорока, большего удостаивались только Zelda 64, Mario 64 и Virtua Fighter 2). Вместе с игрой на рынок поступила еще одна крупная партия приставок (по нашим сведениям, около 150-200 тысяч экземпляров). Но вернемся к началу. Одна из приставок второй партии каким-то чудом все же отправилась в Россию и через несколько дней попала к нам в руки вместе с двумя из четырех доступных на тот момент игр — сенсационным Virtua Fighter 3 Team Battle и провокационным PenPen TriCELON. Следуя данному обещанию рассказать о первых впечатлениях, я взял на себя смелость поведать о своих ощущениях от семи дней, проведенных с Dreamcast один на один. Железные новости сегодня практически полностью посвящены этой теме, и на ближайших страницах вы найдете и полное описание самой приставки, и лучших игр на ней — все это из первых рук, только для вас.

## Моральный

### и физический облик

Дизайн в игровой индустрии никогда не стоял на последнем месте, напротив, всегда находился на одном из первых. Неужели кому-нибудь захочется проводить сутки напролет с уродливой приставкой, к которой и прикоснуться-то противно? Для Dreamcast внешний вид стал, можно сказать, одним из основных компонентов успеха. Надо было как следует потрудиться, чтобы создать такую приставку, которая вызывала бы у покупателя настолько приятные ощущения, чтобы он больше не мог представить себе жизни без этой симпатичной пластиковой коробочки. Sega произвела на свет ОЧЕНЬ маленькую приставку, настолько маленькую, что поначалу даже не верится. По размерам она намного уже, чем Nintendo 64 или PlayStation, имеет почти квадратную форму с очень изящными изгибами по бокам. Dreamcast, вдобавок ко всему, еще и чрезмерно толстая приставка. Она прилично возвышается над PlayStation и лишь чуть-чуть уступает холмистой поверхности Nintendo 64. Что касается веса, то Dreamcast в этой области явно рекордсмен. Приставка весит около



№2(35) - ЯНВАРЬ 1999



Сравним? Перед нами три системы, три производителя, три стиля, три различных философии. От строгости и четкости контуров PlayStation go феерично-воздушных линий Nintendo 64, как выясняется, всего один шаг. И шаг этот сделала Sega, создав приставку, которая обязана понравиться всем...

двух килограммов, где-то раза в полтора-два больше, чем PlayStation или N64. Сбоку у Dreamcast вы найдете небольшую пластиковую решеточку, за которой находится вентилятор, занимающийся охлаждением высокотехнологичных внутренностей приставки. Благодаря ему приставка никогда не перегревается, и даже после нескольких часов работы на ощупь кажется лишь теплой, но совсем не горячей. Создаваемый вентилятором шум довольно-таки заметен, особенно при игре с уменьшенным звуком, а во время решения каких-нибудь головоломок в полной тишине непременно будет раздражать. Однако шум этот нельзя сравнить с почти пылесосным гулом PC, так что можно сказать, что на этот раз пользователи приставок отделаются лишь легким недомоганием. С другой стороны, небольшой шум все-таки лучше перегрева, который на первых годах жизни приставок частенько портит настроение и их производителей, и пользователям. В свое время первые модели PlayStation нагревались так, что больше часа на них играть было противопоказано.

На переднюю панель вынесены четыре разъема для джойстиков (при ближайшем рассмотрении выяснилось, что соединение джойстика с приставкой производится посредством пяти отдельных проводов), которым приписывается весьма высокое быстродействие (порт контроллера способен передавать и принимать данные со скоростью до 2 Мб в секунду).

Сзади находятся стандартные выходы для питания и комбинированный аудио-видео выход, точно соответствующий выходу на американских и японских моделях PlayStation. Съемный модем на 33.6 Кбит/с, произведенный компанией Rockwell, присоединен сбоку и довольно-таки легко снимается. Освободившись таким образом разъем наверняка можно будет использовать не только для upgrade модема, но и для присоединения к приставке дополнительных модулей. Для этих же целей предназначается и специальный USB-порт, также находящийся сзади приставки. Возможно даже, что какие-нибудь умельцы научатся подключать через него Dreamcast к компьютеру (для полноценного Интернет-подключения). Несмотря на то, что теоретически подключение к Интернет при помощи Dreamcast и входящего в комплект поставки специального программного обеспечения DreamPassport возможно, нам пока не удалось проделать эту операцию из-за довольно-таки сложных процедур настройки на японском языке. Тем не менее, в меню Dream Passport нам удалось выявить возможность связываться не только с японским интернет-провайдером самой Sega, но и с любым другим, установленным пользователем.

В комплект поставки яркой оранжевой коробки с изображениями исполнительного директора Sega — знаменитого Yūkawa Hidekazu — входит собственно приставка, один джойстик, программное обеспечение Dream Passport,



### PenPen TriIcelon

Жанр: сумасшедшая гонка

Издатель: Sega

Разработчик: General Entertainment

Количество игроков: 1-4

Интернет: www.genet.co.jp

Альтернатива: Mario Kart, Diddy Kong Racing.

Это, наверное, самое необычное переложение жанра гонок последнего времени. Вместо машинок, самолетиков, картингов или других

средств передвижения в PenPen главную роль отводится японским пингвинам, созданием совершенно невероятным и чрезмерно обаятельным. Экстраординарная манера разработчиков в дизайне этой игры — главная причина, по которой PenPen будут любить или ненавидеть. Иначе к этой игре относиться совершенно невозможно. PenPen — это настоящий культ пингвина, которому в этой игре разрешается все, включая и весьма сложную систему постепенного доведения игрока до белого каления. Во-первых, вам придется смириться с тем, что эти маленькие и обаятельные чудовища медленно ходят. Нагло переваливаются с боку на бок, лениво переставляя свои толстые лапы, и действуют вам на нервы своими свирепыми нравами. Во-вторых, каждая из трасс представляет собой практически совершенный механизм, работающий в полную силу для того, чтобы средствами высоковыразительными, но совершенно непредсказуемыми и неуправляемыми задержать вас на максимальный промежуток времени в одном и том же месте. Такой вот PenPen — игра для людей со стальными нервами.

Несмотря на все вышесказанное, играть в PenPen весело, особенно в multiplayer. Особенно вчетвером. Пингвины в большинстве своем — просто очаровашки, и каждый обладает ярко выраженной в его собственной внешности индивидуальностью. Каждая трасса может существовать в нескольких вариантах и, как правило, состоит из площадей для забегов, заплывов и катания на лузе в сумасбродном бобслейном стиле. Более того, на пути расположена туча препятствий: крутящихся по на-

равлению от спасительного выхода деревянных жерновов, падающих неизвестно откуда и сшибающих все на своем пути бульбиков, таинственно летающих над трассой призраков, вылезающих из бассейнов с кровью таинственных рук, хватающих все, что им попадется, и прочей нечисти. Авторы игры умудрились придать игровые элементы максимальному количеству объектов на трассах, и, в результате, в PenPen вам приходится по-настоящему пытаться находить в маршруте выгодные и невыгодные места, пытаться действовать множеством различных способов для достижения цели. В этой игре выигрывает не самый наглый, и не самый быстрый, а самый изобретательный.

Озвучка выше всяких похвал — крики, вопли и вздохи заставляют почувствовать себя в совершенно невероятной стране-комедии, легкомысленной выдумке сумасшедшего дизайнера. Графически игра выдержана в том же безумном стиле, но зато использует для привлечения вашего внимания весь потенциал очарования Dreamcast — высокое разрешение, четкие разнообразные текстуры, и никаких намеков на торможение, даже в условиях разделения экрана. По 60 кадров в секунду для двоих и по 30 для четверых игроков — такого в split screen вы не видели никогда. PenPen, конечно, так и останется игрой не для всех, с потенциальной аудиторией куда уже, чем у Mario Kart или Diddy Kong Racing. Но все равно, очень-очень мило. И далеко не так посредственно, как говорят некоторые американские и японские журналисты. Недостатки этой игры — это одновременно и ее достоинства,



вычленившие PenPen из серого мира «персонажных» гонок, в котором со времени выхода Mario Kart еще на Super Nintendo не было сказано ни одного свежего слова.



**ДОСТОИНСТВА**  
графическое великолепие, весьма интересный дизайн, множество оригинальнейших находок, великолепные смешные персонажи, отличный multiplayer

**НЕДОСТАТКИ**  
диковатый интерфейс, отсутствие высокоскоростных способов передвижения, возможно, чрезмерно альтернативный дизайн

**РЕЗЮМЕ**  
как первая гонка на Dreamcast, PenPen, конечно, является некоторым разочарованием. Ждали Sega Rally 2, а тут какие-то пингвины. Но игра получилась, и очень неплохо

8.0

1.5 VIDEO  
1 SOUND  
1 INTERFACE  
1.5 GAMEPLAY  
2 ORIGINALITY  
1 ADDITIONS



инструкция и несколько рекламных листовок. Соответственно, также все необходимые провода. Однако в коробке вы не найдете ни карточки памяти VMS, ни демо-диска, и уж тем более каких-либо игр. В азиатской версии Dreamcast, которая поступила в продажу, например, в Гонг-Конге, отсутствует модем, но зато эта версия приставки отличается несколько сниженной (примерно на 40 долларов) ценой и документацией на английском.



### Джойстик

То, как мы воспринимаем те или иные игры на новой платформе, во многом зависит от того, насколько удобно нам управлять игровым процессом. Удобный стандартный джойстик может стать одним из серьезнейших аргументов для успеха платформы. Что касается джойстика Dreamcast, то он, в общем и целом, сделан хорошо. По расположению кнопок и общему дизайну он практически идентичен некогда революционному джойстику, созданному Sega для Nights от Sonic Team. Однако аналоговый мини-джойстик теперь сделан много добротнее и, по правде говоря, по ощущениям даже лучше, чем его аналог у Nintendo 64. Крестовина также претерпела ряд изменений, стала более подвижной и предоставляет вам возможность свободнее указывать направление. Тем не менее, этот элемент хоть на этот раз вышел и неплохо, Sega не удалось превзойти даже собственные творения в этой области. Крестовина маловата и требует привыкания. Что касается кнопок, то они, наверное, являются самым слабым звеном цепочки. Кнопки (а их всего четыре против традиционных Sega'вских шести) расположены не очень удобно, к тому же малы и довольно-таки неотзывчивы. Несмотря на то, что общая конструкция представляется надежной, к такому расположению кнопок предстоит привыкать, наверное, не меньше не-

### Здесь у Dreamcasta расположен модем



скольких часов, по истечении которых все встает на свои места. Для базового освоения Virtua Fighter 3 после игрового автомата мне лично потребовалось около двух дней. От худшего к лучшему. Лучшее всего в контроллере сделаны боковые клавиши, так называемые shift'ы. Как и в случае с джойстиком для Nights, они здесь аналоговые (то есть чувствительные к силе нажатия), в меру упругие, и великолепно чувствуются пальцами. Несмотря на то, что на данный момент игр, которые могли бы использовать их преимущества, еще нет, потенциал для варьирования в гонках и симуляторах просто неисчерпаем.



### VMS

Революционная интерактивная карточка памяти Visual Memory System, как и приставка, весьма невелика по размерам, в длину не более пяти-семи сантиметров и три-четыре в ширину. Крошечный экранчик способен показывать вам текущее время и дату, отображать содержание хранящихся в памяти данных о сохраненных играх. Текст представляется на экране четко, без «тумана» или потери контрастности. Изображение предстает в странной цветовой палитре, что-то среднее между синим и черным цветами. К сожалению, в отличие от приставки, VMS нельзя заставить выдавать все сообщения и представлять интерфейс на английском (с Dreamcast эта проблема легко решается одним единственным способом — в меню). Объем полезной памяти VMS достаточно велик и разбит на две части. В 128 Кб оперативной памяти может храниться одна из игр для VMS, а на остальном пространстве (видимо, около 512 Кб) — файлы сохранений. Пространство разделено на 200 блоков. Статистика Virtua Fighter 3 tb, например, занимает 12, а файл PenPen — всего 5 блоков. К сожалению, из попавших к нам в руки игр ни одна не была снабжена специальными составляющими для VMS-игр, так что об их качествах пока говорить рано — первые сведения появятся после появления Sonic Adventure и Climax Landers. Пока же VMS представляется неимоверно прикольным и в перспективе весьма полезным дополнением к революционной приставке.

### Меню и диски

После первого включения приставки вам будет предложено выставить дату и текущее время. По умолчанию же выставляется 27 ноября, дата появления Dreamcast на рынке. Как и в Saturn или на персональном компьютере, в приставке спрятан маленький аккумулятор, способный поддерживать в памяти дату и время, а также хранить сведения о ста последних запущенных играх. Эту информацию разработчики смогут впоследствии использовать для различных целей, например, для изменения миров игры в зимнее/летнее время или для изменения уровня сложности по мере того, как время, проведенное вами с игрой, увеличивается. Заставка Dreamcast появляется

лишь при включении питания, и вам обязательно будет ее лицезреть каждый раз во время загрузки новой игры. На белом фоне появляется красная точка, которая, прыгая вдоль экрана, постепенно открывает по буквам слово Dreamcast. Далее эта же точка рисует известный всем логотип, и начинается загрузка собственно игрового диска. На процедуру уходит не более пяти секунд, так что играть можно начать почти так же скоро, как и, например, на Nintendo 64.

В процессе игры вы в любой момент можете произвести перезагрузку, нажав одновременно все четыре кнопки (A, B, X, Y) и Start. Если же кнопка Start будет нажата дважды, то вы окажетесь в меню, вы-полненном в чрезвычайно приятном стиле. Все пункты и изображения выполнены из полигонов. В меню вы можете изменить настройки приставки (в том числе, сменить язык, хотя русский и не поддерживается), проверить содержимое карточки памяти, послушать музыкальный компакт-диск или проверить дату и время. Качество CD-музыки на Dreamcast намного выше, чем у PlayStation, встроенный музыкальный процессор Yamaha позволяет серьезно добавить басов и даже работает как весьма неплохой Surround-преобразователь. Не стоит забывать, впрочем, что приставка разрабатывалась вовсе не для проигрывания аудио-CD. По прошествии десяти минут и отсутствии вашей реакции на джойстик, приставка заставит изображение на экране несколько померкнуть, а еще через десять минут бездействия — запускает нехитрый screensaver — медленно перемещающиеся по экрану разноцветные огни. Смотреть на них под музыку более чем приятно.

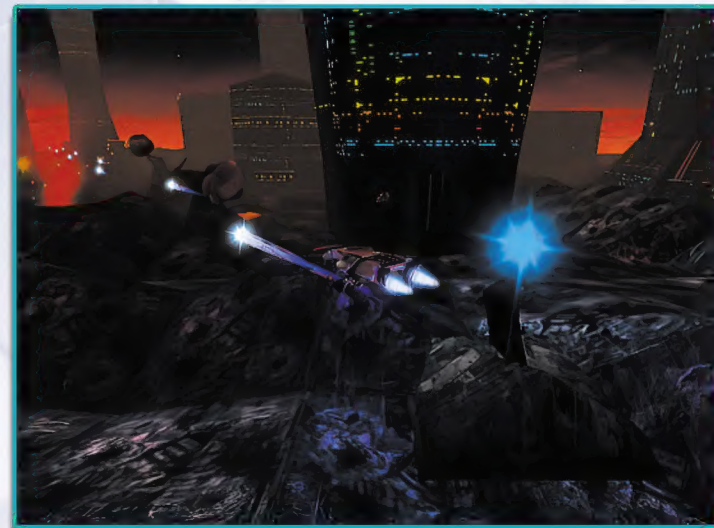
Знаменитые диски Dreamcast теперь официально называются GD-ROM'ами. Что напрямую говорит об их емкости (гигабайтной). На самом деле максимальная емкость дисков на Dreamcast увеличена по сравнению со стандартными CD ровно вдвое, так что можно смело называть их «CD ROM двойной плотности». Тем не менее, внутренне устройство диска серьезно отличается от стандартных CD. На



расстоянии примерно сантиметра от центра диска находится дорожка, которая на стандартном диске означала бы завершение записи на уровне примерно 150-200 Мб данных. На этой дорожке разместились логотипы Sega и всевозможные copyright'ы и сведения о торговых марках.

Таким образом, получается, что диск Dreamcast разделен надвое, и понять, на какой его части, собственно и произведена запись данных, совершенно невозможно. На персональном компьютере диски Dreamcast читаются, однако... не совсем. Компьютер показывает практически пустые каталоги с редкими текстовыми файлами (в которых, опять-таки, перечислены торговые марки). Думается, что Sega подбросила пиратам довольно-таки серьезную проблему. Более того, пока неизвестно, снабжена ли приставка какими-либо дополнительными средствами для борьбы с пиратскими копиями.

Вот, собственно, пока и все. Думаю, что этот материал поможет вам представить себе в деталях, чем же на самом деле является новая приставка от Sega. Несмотря на то, что пока в Россию ее никто не привозит, ситуация вполне может перемениться уже в январе. И тогда вы сами сможете оценить все достоинства и недостатки этого нового слова — Dreamcast. Оставайтесь с нами, этот репортаж — далеко не последний материал, посвященный главной теме ушедшего года.



Игра дорабатывалась и совершенствовалась до самого последнего момента, и отложить дату ее выхода фактически означало бы убить Dreamcast еще во младенчестве, оставить его без еди-



ного хита во время премьеры (Sonic Adventure было решено выпустить после премьеры приставки еще летом). Проданная Genki работа весьма впечатляет,

### Virtua Fighter 3 Team Battle

Жанр: fighting simulation  
Издатель: Sega  
Разработчик: Genki/AM2  
Количество игроков: 1-2  
Интернет: www.sega.co.jp  
Альтернатива: Tekken 3, Dead or Alive.

Перевод на домашнюю игровую платформу лучшей драки всех времен осуществлялся, так сказать, второпях. Dreamcast однозначно одарен достаточной производительностью, чтобы абсолютно идентично (и даже с некоторыми дополне-

ниями) передать играм графический облик игровых автоматов, построенных на мощной Model 3. Однако из-за несовместимости архитектур третьей модели и DC каждую из игр приходится практически выстраивать с самого начала, заменяя текстуры, создавая заново игровые модели и генерируя сцены. Это, несомненно, требует значительного времени, которого у создателей Virtua Fighter 3 tb на Dreamcast практически не было. Усложнил ситуацию и тот факт, что порт разрабатывался не командой-создателем Virtua Fighter — знаменитой AM2 во главе с Yu Suzuki, а независимым разработчиком, компанией Genki, которая приложила все усилия к тому, чтобы перевести VF3 на DC с максимальной точностью.



# Virtua Fighter 3tb



Стандартный геймстик Dreamcast не слишком хорош для файтингов. Однако не стоит огорчаться — для фанатов Sega выпустила специальный геймстик, идентичный контроллеру игрового автомата.



| ДОСТОИНСТВА                                                                                                                                      |                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| отшлифованный до последней детали игровой процесс, сохраненный баланс                                                                            |                                                                                 |
| НЕДОСТАТКИ                                                                                                                                       |                                                                                 |
| недоработанные графические детали, довольно-таки раздражительный режим для двух игроков                                                          |                                                                                 |
| РЕЗЮМЕ                                                                                                                                           |                                                                                 |
| лучший файтинг в индустрии даже спустя три года после выхода остается непревзойденным. Перевод на Dreamcast сделан грамотно, но слишком поспешно |                                                                                 |
| 9.0                                                                                                                                              | 2 VIDEO<br>1 SOUND<br>2 INTERFACE<br>2 GAMEPLAY<br>1 ORIGINALITY<br>1 ADDITIONS |

Virtua Fighter предстает на экране практически в том же виде, что и на игровых автоматах, с перенесенным на все 100 процентов игровым процессом и практически идентичной графикой. Мало кто из нас не испытает никаких эмоций, увидев все это великолепие на экране. Качество графики в Virtua Fighter 3 действительно ошеломляет. Высокое разрешение 640x480, 60 кадров в секунду, суперчеткие текстуры, по-настоящему трехмерные арены и задний план, детализированные, отработанные до мельчайшей детали модели персонажей, развевающаяся на ветру одежда, самым лучшим образом просчитанная пластика движений — все это делает игру совершенно неповторимой. Игровой процесс не изменен ни на йоту, предоставляя всем игрокам возможность сыграть в практически идеальный файтинг, в котором изысканного игрового процесса, баланса персонажей и прочие характерные «глюки» сведены почти к абсолютному нулю.

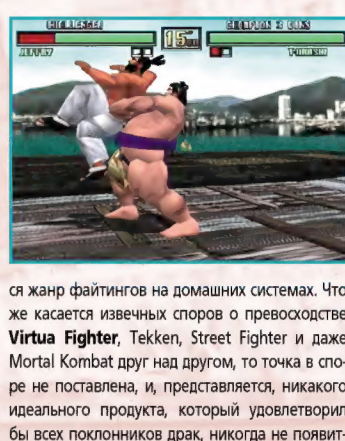
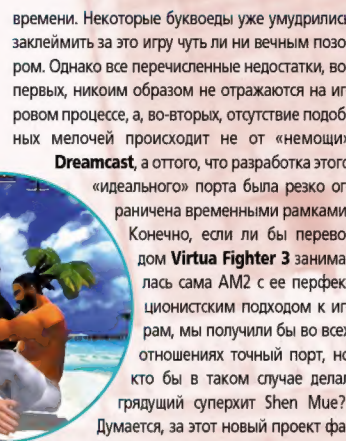
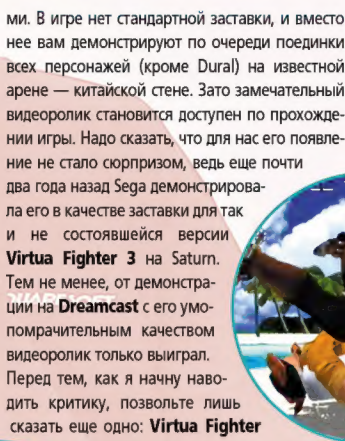
В игре присутствуют все тринадцать персонажей оригинального Virtua Fighter и все тринадцать его арен, включая и бывшую ранее секретной подземную. Каждая из них представлена в игре в двух видах, первый — как в оригинальном Virtua Fighter 3, а второй — как в Virtua Fighter 3tb. Отличия зачастую лишь косметические, однако, в ряде случаев они серьезным образом изменяют представленную картину. Например, на пляже у Jeffrey теперь можно драться ночью при луне. В пустыне у Wolfa отныне имеется выбор из романтического заката с гигантским красным солнцем или голубого неба и солнца, стоящего в зените. На заснеженной арене AoI иногда бывает туманно, как в оригинальном VF3, в случае же альтернативного выбора туман исчезает. И так далее, и так далее. Зачастую, чтобы заметить разницу, вам придется довольно-таки долго присматриваться к арене, поскольку на большинстве из них перемены не столь разительны. Каждый герой имеет также выбор из двух костюмов, которые можно менять в процессе выбора персонажей.

Впрочем, ничего нового в этой возможности нет. Режим History отныне предстает в Virtua Fighter 3 в совершенно новом качестве. Вместо долгого прохождения игры с завершающим роликом вы имеете возможность увидеть целый видеофильм об истории создания всех серий игры, от первого VF с его отсутствием текстур, героев и бог еще знает чего до великолепного VF3. Совершенно уникальные кадры доставят удовольствие любому фанату драк, а «не фаната» порадуют чрезвычайно высоким качеством видео и красивейшими эпизодами.

М. В. игре нет стандартной заставки, и вместо нее вам демонстрируют по очереди поединки всех персонажей (кроме Dural) на известной арене — китайской стене. Зато замечательный видеоролик становится доступен по прохождении игры. Надо сказать, что для нас его появление не стало сюрпризом, ведь еще почти два года назад Sega демонстрировала его в качестве заставки для так и не состоявшейся версии Virtua Fighter 3 на Saturn. Тем не менее, от демонстрации на Dreamcast с его умопомрачительным качеством видеоролик только выиграл. Перед тем, как я начну наводить критику, позвольте лишь сказать еще одно: Virtua Fighter

3 — это шедевр, и именно поэтому чуть ниже я стану таким введливым. До тех пор, пока вы не проведете значительное количество времени с игровым автоматом VF3 и Dreamcast его воплощением, вы наверняка не сможете заметить ни одного из тех моментов, о которых пойдет речь. И даже со всеми этими изложенными ниже недостатками VF3 остается самым совершенным файтингом на сегодняшний день.

Итак, Genki явно торопилась с выпуском игры. Поэтому довольно-таки значительная часть работы так и не была доведена до победного завершения. Исходя из главного параметра — скорости, программисты из Genki прежде всего старались избежать любых намеков на торможение в игровом процессе. Это, несомненно, удалось, и скорость во время самой драки практически никогда не опускается ниже фантастической отметки в 60 кадров в секунду. Зато эта скорость в ряде случаев негативно отразилась на графике игры. Нет, здесь не идет речь о снижении разрешения или использовании низкоконтрастных текстур. Однако, и этот факт приходится признать, модели персонажей были несколько упрощены, из их костюмов исчезло несколько приятных деталей, анимация чуть-чуть упростилась. Более того, некоторые плоские задние фоны в Dreamcast-версии довольно-таки резко отличаются от тех, что мы могли увидеть на игровом автомате. К сожалению, не в лучшую сторону. Чуть-чуть похуже выглядят и «живые пейзажи» — в небе летает меньше птиц, от ветра поднимаются с земли листочки, число которых несколько меньше, чем в оригинале, и так далее. Руки и ноги персонажей лишились кое-каких деталей, а на обработку кистей и пальцев у нескольких героев (особенно у Kage-Maru) у авторов порта просто, видимо, не хватило



времени. Некоторые буквоеды уже умудрились заклеить за это игру чуть ли ни вечным позором. Однако все перечисленные недостатки, во-первых, никоим образом не отражаются на игровом процессе, а, во-вторых, отсутствие подобных мелочей происходит не от «немоции» Dreamcast, а оттого, что разработка этого «идеального» порта была резко ограничена временными рамками. Конечно, если бы переводом Virtua Fighter 3 занималась сама AM2 с ее перфекционистским подходом к играм, мы получили бы во всех отношениях точный порт, но кто бы в таком случае делал грядущий суперхит Shenmue?!

Думается, за этот новый проект фанаты простят AM2 что угодно. Игра абсолютно точно скопирована с игрового автомата и не предоставляет вам никаких новых игровых опций, к которым, возможно, привыкли поклонники Dead or Alive или Tekken 3. Здесь нет даже стандартного режима на двух игроков — приходится начинать обычную игру или Team Battle и оттуда нажатием Start вводить второго игрока — это немного раздражает, но потом быстро привыкаешь. Так или иначе, что бы ни говорили, Virtua Fighter 3 — это хорошее начало для Dreamcast, наглядно демонстрирующее всю мощь этой новой системы и основательно перетряхивающее весь застоявшийся

жанр файтингов на домашних системах. Что же касается извечных споров о превосходстве Virtua Fighter, Tekken, Street Fighter и даже Mortal Kombat друг над другом, то точка в споре не поставлена, и, представляется, никакого идеального продукта, который удовлетворил бы всех поклонников драк, никогда не появится. Virtua Fighter 3, наконец-то, привнес в жанр полноценное третье измерение вместе с революционной графикой и прекрасным игровым процессом, однако, по сути своей остался именно Virtua Fighter'ом, ни на шаг не отступив от своей первоначальной концепции. И поэтому, вероятно, игра будет принята лишь только поклонниками трудов AM2, особенно после довольно-таки спорного перевода на Dreamcast. Однако если вы хоть чуть-чуть полагаетесь на наш авторитет, советуем попробовать эту игру в действии. Если подходить к ней без всяких предрассудков, то VF3 вполне оправдывает ожидания.

CU-NewS

## В сему на базе PENTIUM II-333/64/3Dfx КОМПЬЮТЕРНЫЙ ИГРОВОЙ КЛУБ

Quake 2, StarCraft, Unreal, Half Life, Dune2000 и др.

Вы можете принести  
и проинсталлировать  
**ЛЮБУЮ ИГРУ!**

Ночной тариф (22.00 - 9.00) -  
**60 рублей**

Ст. метро "Площадь Революции"  
(выход на ул. Никольская).

Первая арка налево:  
Богоявленский переулок,  
д. 3, строение 3

**921-2572**

# HomeFree

ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ В КАЖДЫЙ ДОМ!

4

**ХВАТИТ  
ТЯНУТЬ  
КАБЕЛИ!**

**ХВАТИТ  
СВЕРЛИТЬ  
СТЕНЫ!**

**ХВАТИТ  
ТРАТИТЬ  
ВРЕМЯ!**

**ДОБРО  
ПОЖАЛОВАТЬ  
В МИР  
БЕСПРОВОДНЫХ  
СЕТЕЙ!**

**то вы думаете, когда слышите слова «домашняя сеть»?**

Закоренелый поклонник компьютерных игр уже облизывается в предвкушении продолжительного deathmatch с друзьями по дому или игры на Quake сервере в Интернете. Для обычного пользователя «домашняя сеть» — это возможность пообщаться с друзьями через ICQ, посмотреть в Интернет новости, ну и купить всего один принтер на 2-4 компьютера и пользоваться ими совместно.

А вот человек, который профессионально занимается установкой домашних сетей, воскликнет: «Опять!». Опять продумывать структуру сети, сверлить дырки в стенах, протягивать провода, обжимать, подключать и устанавливать программное обеспечение.

Современные технологии создания домашних сетей уже не требуют больших затрат денег и времени. В этой статье мы расскажем о двух из них: организации сети по телефонному кабелю и беспроводной сети.

### Этот незнакомый телефон

Буквально за одну ночь старые добрые телефонные линии вернулись к жизни. Это произошло после появления технологий, которые позволили использовать их для объединения домашних компьютеров в общую сеть. И для того, чтобы достичь небывалых для медного провода скоростей, последние несколько месяцев разработчики не спали ночами, пытаясь преодолеть «проблемные» участки.

Но действительно интересные вещи начали происходить чуть позже в этом году. Цены снизились, появились новые процессоры, которые обеспечили более высокую скорость соединения, и несколько крупнейших производителей объявили о поставках «сетевых» домашних компьютеров.

### Тянем потянем

Всего год назад домашние сети (для разных целей) были уделом группы фанатов. Они получали массу удовольствия, занимаясь протягиванием и обжиманием кабелей, сверлением дыр в стенах и установкой дорогостоящего сетевого оборудования.

Сегодня организация сети доступна любому обладателю телефона, более чем одного компьютера и слота для PCI карты. Но даже PCI слот скоро перестанет быть необходимостью —

уже на подходе варианты карт для USB порта.

Почему нам важны домашние сети? Ответ прост: все больше и больше людей покупают домой несколько компьютеров, и никто не хочет ждать, пока освободится телефонная линия и можно будет выйти в Интернет. В прошлом единственной причиной для построения домашней сети было сов-



местное использование файлов и принтеров. Сейчас основной причиной является совместное использование доступа в Интернет. По данным исследования, проведенного компанией Интел, большинство людей используют домашние компьютеры в вечернее время. Именно вечером разгорается яростная борьба за подключение к Интернет.

### А у меня нет телефона....

...скажете вы и будете совершенно правы. К сожалению, в России далеко не у каждого есть возможность использовать «стандартный» телефонный провод для организации домашней сети. И здесь на помощь приходит новый продукт от Diamond Multimedia — HomeFree.

### Сеть без проводов

Еще недавно об организации беспроводной домашней сети можно было только мечтать. Либо быть очень обеспеченным человеком. Но прогресс не стоит на месте. Еще в середине 1998 года несколько компаний объявили о выпуске недорогих плат для создания локальных офисных и домашних сетей. Эти продукты используют радиочастоту 2.4 Гигагерца и обеспечивают скорость до 1 Мб/сек. Хотя достигаемая скорость почти в десять раз меньше, чем у стандартной Ethernet-сети, ее вполне достаточно для домашней сети. При этом у вас не возникнет проблем с подключением ноутбука или старого ком-

пьютера — HomeFree поставляется в PCI, ISA и PCMCIA вариантах.

### Как это работает?

В отличие от сходной инфракрасной технологии — которая не проходит через стены — радиосигнал путешествует сквозь полы, стены и потолки на расстояние до 50 метров. Каждый компьютер или ноутбук содержит беспро-

ведение доступа к Сети осуществляется при помощи специальной программы, так что разумнее всего поставить ее на самый мощный компьютер.

Совместное использование периферии. Здесь простор для фантазии неограничен. Вы можете купить один принтер или сканер на всех и пользоваться им совместно. Но вот кто будет платить за бумагу и чернила? Или организовывать общий архив файлов и полезных программ?

Надежность и защита. Они не забыты разработчиками. HomeFree обеспечивает высокий уровень надежности за счет периодической смены частоты (83 канала) и обеспечивает шифрование данных. При этом каждый новый компьютер регистрируется в сети, так что посторонний пользователь не сможет перехватить ваши данные или воспользоваться вашим выходом в Интернет.


### Игры по сети

Да, кстати, воскликните вы, а как же с играми? А с играми все легко и приятно. Сотрудники компании Diamond Multimedia тоже любят играть в игры и разрабатывали этот продукт как для вас, так и для себя. Поэтому в HomeFree реализованы все возможности, которые предоставляет пользователю сеть. Вы сможете победить всех своих друзей, играя deathmatch в Quake или Unreal. Или объединить свои силы и стройной командой выступить на каком-нибудь multiplayer-сервере.

### Проблема выбора

Большинство разработчиков сходится во мнении, что сети на базе радиосигналов и на базе телефонных кабелей будут развиваться одновременно. Выбор в каждом случае будет зависеть от конкретных потребностей покупателя. Телефонные сети менее дорогостоящи, но радио обеспечивает мобильность.

Если в вашем доме есть нормальная телефонная разводка, то логичным будет использование телефонной сети. Кстати, компания Diamond Multimedia недавно объявила о выпуске нового продукта в линейке HomeFree, который будет использовать телефонные кабели для организации сети. Однако, если хотя бы часть ваших друзей не имеет возможности использовать телефонную розетку, то беспроводной вариант HomeFree позволит вам без проблем организовать домашнюю сеть.

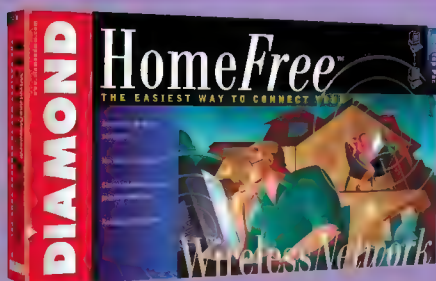


Хватит  
тянуть  
кабели!

Хватит  
сверлить  
стены!

Хватит  
тратить  
время!

Добро пожаловать в мир **БЕСПРОВОДНЫХ СЕТЕЙ**



**Представляем HomeFree — Простейший способ создания домашней сети.**

Каждый мечтает о домашней сети. Но никто не хочет ее устанавливать. К счастью, новое сетевое решение HomeFree от Diamond обеспечивает полную свободу и легкость установки беспроводной сети. Так что вы получаете полноценную офисную или домашнюю сеть, но вам не придется тянуть провода. С помощью HomeFree вы сможете объединить все ваши ПК на расстоянии до 50 метров. Что означает быстрый и простой доступ в Интернет, доступ к принтерам и общим файлам с любого компьютера в сети HomeFree. Просто вставьте карту HomeFree в компьютер или ноутбук — и вы в сети! Специально разработанное программное обеспечение позволит всем пользователям одновременно пользоваться доступом в Интернет с одного модема. Быстрая и удобная установка. Постоянный доступ ко всем ресурсам сети. И сокращение затрат на доступ в Интернет. Отличные причины для того, чтобы собраться и пойти в ближайший компьютерный магазин за набором карт HomeFree.

**Закажите HomeFree в нашем электронном магазине: <http://www.diamondmm.ru/e-shop/>**

HomeFree объединит все компьютеры в доме, создавая полноценную сеть без применения кабелей.

- \* Объединяет настольные ПК и ноутбуки
- \* Обеспечивает распределенный доступ к файлам, периферии и Интернет
- \* Позволяет играть в сетевые игры
- \* Скорость: 1 МБ/сек
- \* Расстояние: до 50 метров
- \* Частота: 2.4-2.4835 ГГц

# КНЯЗЬ: Diablo по-русски?

Дмитрий ЭСТРИН  
estrin@gameland.ru

Вопреки ошибочному мнению, «КНЯЗЬ» — вовсе не «Diablo по-русски». А что же он собой представляет, вы можете узнать из настоящего репортажа...

ПРОЕКТ: Князь  
РАЗРАБОТЧИК: 1C  
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Александр Никитин  
СОСТАВ: 12 человек  
ОНЛАЙН: http://www.1c.ru  
ВЫХОД: Первый квартал 1999 года

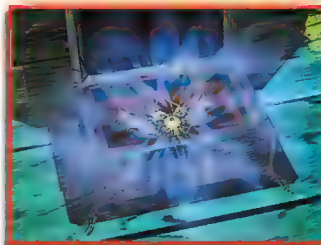
«СИ» уже не раз рассказывала читателям об известной Летописи Времен, концепции вселенной, по мотивам которой разрабатываются две игры. Частым гостем на страницах журнала был «Всеслав» от Snowball Interactive, однако, на этот раз в сфере нашего внимания оказалась деятельность команды разработчиков из 1C. Нам удалось увидеть закрытую демо-версию «Князя», разработка которого уже практически завершена. Спешим поделиться своими впечатлениями в настоящем репортаже.

## Летопись Времен: Время Летописи

Конечно же, прежде всего нас заинтересовали подробности создания замечательной вселенной, то, как она представлена в «Князе» и с чего вообще все начиналось. На наши вопросы ответил Юрий Мирошников, фактический руководитель проекта. Как выяснилось, началось все в декабре 1996 года, когда 1C заключила со Snowball предварительную договоренность о создании серии игр на историческую тематику.

Принимая изначально, что выбор времени для разработчиков может быть самым широким. В январе 1997 года со Snowball был заключен официальный договор. Одновременно с созданием общей концепции Летописи Времен команда разработчиков из 1C приступила к разработке своего проекта. Тогда же и было решено делать игры, действие которых не было бы сильно разнесено по времени. Если действие «Всеслава» происходит в XII-XIII веках, то для «Князя» были выбраны VIII-X века. Впрочем, стоило бы отметить, что, несмотря на общую Вселенную, общие сюжетные принципы и общий смысл, описание Летописи Времен у 1C и Snowball сильно различается.

«Князь» с самого начала разработки задумывался как ролевая игра с маленькими вкраплениями real-time стратегии, в основном, в виде особенностей управления. «Всеслав» же, как могут помнить некоторые читатели, должен был стать стратегией в реальном времени с оригинальными нововведениями. Впрочем, постепенно проект Snowball Interactive превратился в RPG. Наверное, скажется общая древнерусская тематика.



С точки зрения сюжета в «Князе» можно найти как какие-то соответствия с действием «Всеслава», так и противоречия, которые, кстати, очень естественно вписались в игровой процесс, создав особую, необычную атмосферу старой легенды. Получилось очень логично. Своими корнями сюжет уходит в далекое прошлое. Как выяснилось, в древние, незапамятные времена жили Титаны, эдакие всемогущие полубоги. Жилось им, прямо-таки скажем, невесело, а потому в один прекрасный день они решили позабавиться и создать бессмертных героев, которые должны были быть очень экзотично смотреться на фоне обычных

людишек. Герои, впрочем, сильно отличались друг от друга по своим убеждениям, и между ними довольно часто вспыхивали серьезные конфликты. Время шло, Титаны стали исчезать. Один из последних Титанов решил-таки напоследок оставить на Земле скромный сувенир в виде магического браслета. Браслет был спрятан в глубокой пещере, вход в которую охранял огромный дракон. К нему для пущей безопасности был приставлен специальный герой, выполнявший функции дрессировщика. Надежную защиту от дракона ему обеспечивал магический амулет. Впрочем, амулет охранял героя лишь от монстра. В один прекрасный день бессмертный дрессировщик попал в засаду. Осознав угрозу получения сначала амулета, а потом и чудотворного браслета в руки разбойников, герой действовал весьма решительно. Он разломал амулет на три части, которые и послал вместе с пролетающими мимо птичками своим друзьям. Первая часть предназначалась Всеславу, вторая должна была бы попасть в Скандинавию, к одному смертному, третья же — к Михаилу, проживающему в Византии. В общем, без приключений амулет, точнее, один из его кусочков, попал лишь к Михаилу. Птичку, спешившую к Всеславу, подстрелил охотник, который, кстати, также оказался героем. Со скандинавом вообще произошла нехорошая история. Наверное, существенную роль сыграло его человеческое происхождение... Короче, он безобразно напился и разболтал первым встречным о полученном сувенире. Интересную историю услышал печально известный герой по имени Драгомил. Он тут же решил отобрать амулет у незадачливого скандинава и отправиться на поиски остальных его частей с отрядами варягов. То же решили и византиец Михаил, отправившийся на Север с первым торговым обозом, и удачливый охотник, который так случайно обогатил Всеслава.

Между тем, хитро придуманный сюжет имеет и иное толкование, которое многим может показаться весьма интересным. Дело в том, что разработчики очень тонко намекнули на три версии происхождения государственности на Руси. Путешествие Драгомира — приход варягов, охотник, проживающий в среднерусской полосе, — версия о самобытном происхождении, и, наконец, Михаил, прибывающий на Русь с торговым обозом, — византийская версия.

## Князь: Ролевой Мир

Разработчики «Князя» объединили в игре несколько классических ролевых систем, добившись очень правильного игрового баланса. В самом начале игры нам предстоит сделать выбор относительно типа героя. Воин, охотник, купец и лидер — думаю, что некоторые комментарии все-таки необходимы. Охотник по своим характеристикам мало чем отличается от воина, за исключением того, что контактному бою предпочитает дистанционный. Лидер обладает наилучшей способностью привлекать в свой отряд новых людей, что в «Князе» все же довольно важно. Купец — усредненный вариант по всем параметрам. Каждый персонаж состоит из 43 характеристик, среди которых всего четыре изменяющихся по известному принципу приобретения experience'a. Информация о характеристиках героя помещена на специальный экран. Хотелось бы, кстати, отметить, что все операции, связанные с кижировкой персонажа и использованием предметов, производятся настолько просто, что никаких вопросов ни у кого не должно возникнуть.



Юрий МИРОШНИКОВ

Что касается магии, то тут разработчики 1C поступили так же, как и Snowball Interactive. Роль свитков с заклинаниями будут выполнять артефакты, получение которых предоставит герою самые различные магические возможности. Эффективность использования артефактов будет каким-то образом зависеть от определенных характеристик. С другой стороны, в «Князе» магия, к счастью, не оказалась уделом какого-то одного типа героя, практически все зависит от самого игрока.

Разработчикам «Князя» удалось невероятное: для игры был создан огромный мир в самом прямом смысле этого слова. 35 различных локаций, размеры которых способны поразить любого игрока, отличаются удивительным разнообразием. Это создает впечатление целостности мира, если и не реалистичности, то правдоподобности происходящего. В «Князе» есть не только бесконечные леса, в которых запросто можно заблудиться — пять подземных пещер, один византийский военно-торговый лагерь, девять славянских селений и пять военных лагерей викингов — этого, кажется, должно хватить всем. В селениях гуляет множество персонажей, с каждым из них можно поговорить, и довольно часто такие разговоры могут повлиять на сам игровой процесс.

Я уже говорил о том, что в игру включены и стратегические элементы. Касаются они, впрочем, не только управления, но и возможности строительства различных зданий в селениях, жители которых по-прежнему относятся к герою. Сама технология особенной сложностью не отличается. Герой разговаривает с каким-либо персонажем и просто предлагает ему построить, скажем, кузницу. Персонаж может либо не согласиться, либо согласиться, и в последнем случае через определенный период времени строение, «заказанное» вами, появится в определенном месте. Процесс строительства, кстати, очень детализирован.

Общаясь с персонажами, вы можете также нанять их в свой отряд. Эффективность найма зависит от соответствующей характеристики, но максимальное количество воинов в отряде не так уж и велико. Всего под вашим управлением может оказаться не более десяти человек — «Князь» все же остается верен выбранному жару. Хотя, с другой стороны, довольно часто от того, сколько людей в вашем отряде, может зависеть исход битвы.

«Князь» обещает оказаться, наверное, самой интерактивной ролевой игрой. По крайней мере, мне не удается вспомнить, где еще была реализована такая логичная система взаимодействия героя с предметами или предметов с предметами, обеспечивающая совершенно свободную для игрока. И примеров этому можно приводить очень долго. Возьмем хотя бы такую милую де-



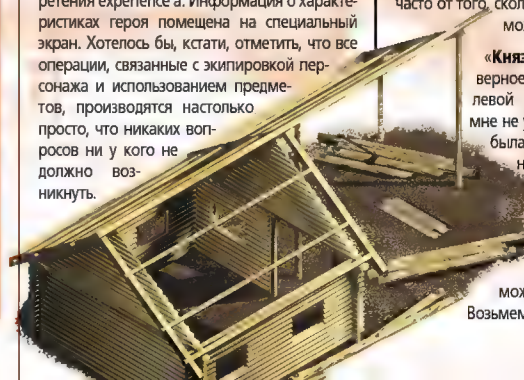
## Всеслав, когда выйдешь-то?

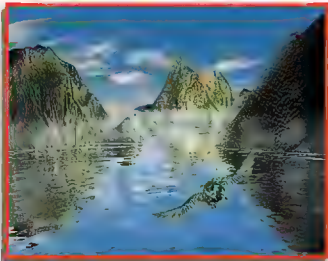
Этот рассказ лишь свидетельство тому, что российские разработчики находятся в самых дружественных отношениях между собой. :) А также ответ на вопрос, что связывает «Всеслава» от Snowball Interactive и «Князя» от 1C...

«В каждом селении «Князя» гуляет множество персонажей, среди которых есть женщины, дети... Так получилось, что одному мальчику досталось имя «Всеслав». По чистой случайности, между прочим. Разумеется, просто так мы этого оставить не могли и стали придумывать самые разнообразные диалоги

между маленьким Всеславом и главным героем, которые бы отвечали и игровой действительности и объективной реальности. Скорее всего, этот маленький и очень веселый эпизод останется в финальной версии игры. Наверное, главный герой будет задавать знакомый вопрос: «Всеслав, когда выйдешь?»

## Героев надо знать в лицо. Разработчики легендарного «Князя» перед вами.





таль, как способы уничтожения зданий. Как ни странно, мечами, топорами и дубинками разрушить какую-либо постройку просто-напросто невозможно. Понять, почему, вовсе не сложно, достаточно представить себе уничтожение деревянной избышки мечом в реальной жизни. Чуть ли ни впервые в игровом мире разработчики сознательно лишили свое детище этой нелепой условности. С другой стороны был найден наиболее логичный выход — постройки изящно поджигаются с помощью горящих стрел, пущенных из лука. Как поджечь стрелу — эту проблему создатели «Князя» решили также неординарно. Стрела смазывается специальным маслом, которое можно добыть, как минимум, двумя способами. Способ первый: купить в магазине. Способ второй: найти соответствующее растение и приготовить масло из него. Вообще приготовление различных снарядов из растений в «Князе» играет далеко не последнюю роль. Никаких специальных характеристик для подобных действий иметь не обязательно, главное, подходить к созданию лекарств, ядов и противоядий творчески. При этом в игре существуют десятки комбинаций различных растворов, которые могут каким-то образом повлиять на героя.

При таком подходе разработчиков к игровому процессу может возникнуть вполне логичный вопрос о том, насколько «Князь» соответствует реальной истории. Как выяснилось, поначалу игрой занимался исторический консультант, однако, вскорости потребность в его знаниях исчезла. Было решено создавать фантастический мир, стилизованный под древнерусскую культуру. Именно поэтому было выбрано время, о котором не существует достоверных сведений. С другой стороны, «Князь» от этого только выиграл, несмотря на явные несоответствия с объективной реальностью. Русские имена, архитектура домов — все это, вне всяких сомнений, вызывает знакомые ассоциации и создает неповторимую атмосферу... А жуткие монстры, которые бродят по лесам, лишь усугубляют эту атмосферу...

О монстрах, кстати, отдельный разговор. То, что вам предстоит увидеть в «Князе», превзойдет любые ожидания. Начнем с того, что наши противники, как, впрочем, и все в игре, отличаются редким разнообразием. Дизайн и фантазия, с которыми они были сделаны, также оставляют наилучшие впечатления. Чего только стоят черви, один вид которых вызывает содро-



гание! Или, скажем, экзотические аспиды, воссозданные по древнерусским легендам... Не хотелось бы сравнивать с тем же Diablo, однако, не сказать, что монстры в «Князе» выглядят не в пример лучше, просто невозможно.

Кстати говоря, вопреки распространенному мнению игра от 1С вовсе не «Diablo по-русски». Прежде всего, игровой процесс в «Кня-

зе» далек от стандартов point&click. Не желая умалить достоинства хита от Blizzard, добавлю от себя, что между щелчком мыши и взмахом меча главного героя все же очень мало общего... В «Князе» же сражения автоматизированы. Вы лишь отдаете самые основные команды, поскольку не заботясь о частоте щелчков мыши.

#### «Князь»: Прекрасный Мир

С самого начала разработки игры было решено придерживаться самых высоких графических стандартов. То, что мы видели на screenshot'ах, казалось невероятным. Кристально чистая графика, необычный выбор масштаба, детально проработанная анимация персонажей — все это осталось актуальным и до нынешних времен. Возможности самых мощных 3D-акселераторов меркнут перед тем, что вы увидите в «Князе». Достаточно лишь увидеть прекрасные березовые леса, чтобы понять, что такое истинная красота на экране монитора. А то, как вы полномерно изображение огня, наводит на мысль о том, что до сих пор ничего похожего просто-напросто не было создано.



Не может не радовать и такая вещь, как отсутствие всяческого торможения даже на самой средней машине. При том качестве графики, которое мы можем наблюдать в «Князе», это, пожалуй, единственное чувство, которое испытываешь помимо удивления. Не стоит также забывать о том, что каждая из 35 локаций огромна и очень разнообразна. Впрочем, вряд ли можно описать словами то, насколько прекрасен мир «Князя». Пока наслаждайтесь screenshot'ами, а в первом квартале 1999 года вы сможете убедиться в справедливости моих слов.

e@shop  
http://www.e-shop.ru

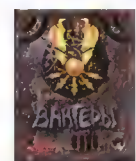
Компьютерные игры  
с доставкой на дом,  
дешевле, чем  
в магазине

Заказ по интернету:  
http://www.e-shop.ru  
e-mail: eshop@gameland.ru  
телефон: (095) 258-8627  
доставка по Москве: \$3



World Cup '98 (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$19.89



Вангры  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Бука

\$12.00



Soldiers at War  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Sierra OnLine

\$22.29



Wing Commander Prophecy  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$22.00



Army Men  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Ubisoft

\$26.99



X-Files: The Game  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$28.99



F-15 (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$37.99



Team Apache (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Mindscape

\$33.79



Ultima Online: Game Time  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$37.29



Redline Racer (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Ubisoft

\$16.89



Unreal (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: GT Interactive

\$33.93



Blade Runner  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Virgin

\$33.99



Commandos: Behind Enemy Lines  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Eidos

\$12.00



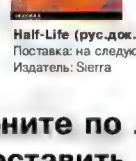
DUNE 2000 (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$29.99



NHL '99 (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$29.99



Half-Life (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Sierra

\$33.99



Heretic II  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Activision

\$32.99



Populous: the Beginning  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$31.89



Need for Speed III (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$20.99



Commandos: Behind Enemy Lines  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Eidos

\$26.91



DUNE 2000 (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$29.99



Team Apache (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Mindscape

\$29.99

Пишите и звоните по любым вопросам.  
Мы можем доставить любые новые игры  
вышедшие в США.

#### Секретный персонаж.

В большинстве игр есть секретные уровни, трассы, персонажи... В «Князе» мы также решили сделать секретного супергероя. Правда, подошли мы к его созданию с юмором, в результате чего на его месте оказалась... корова. Причем, эта скотина оказалась полноценным героем: на нее можно было навешивать доспехи, она прекрасно использовала магические артефакты. Что касается сверхспособностей коровы, то они прекрасно отображали ее животную сущность. Наш секретный герой мог нанимать в свой отряд разнообразных монстров и диких зверей. К сожалению, по вполне объективным причинам мы отказались от использования коровы в таком качестве, поэтому в финальной версии игры ее не будет.

**Александр НИКИТИН — мозг проекта.**  
Внимательно взгляните в выражение  
лица — прямо на ваших глазах  
рождается новый персонаж или его  
женщина...



# Indiana Jones and the Infernal Machine

Сергей ОВЧИННИКОВ  
ovch@gameland.ru

Для очередной фирменной игры сериала LucasArts подобрала совершенно уникальную историю. Традиционно, вся кутерьма завязывается вокруг некоего замшелого артефакта...

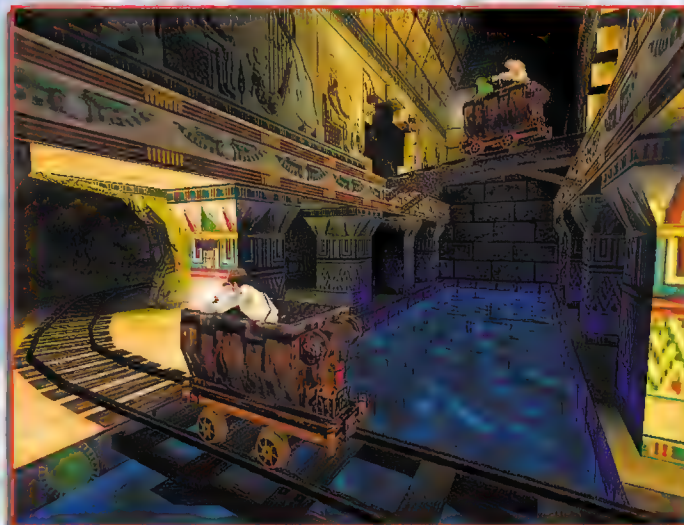
Если звезды зажигают, значит это кому-нибудь нужно. Если люди хотят узнать о годах юности Дарта Вейдера, то это, очевидно, значит, что их интересует он сам, а не его злобная маска. Ну, а если ранние опыты великого Стивена Спилберга по созданию образа Зорро двадцатого века все еще будоражат воображение, то нечего долго думать. А то Харрисон Форд состарится и не сможет скакать на лошадях и останавливать на ходу танки. Индустрия развлечений внезапно осознала, что даже старые, но хорошо известные герои бывших блокбастеров все еще интересны широкому зрителю. И вот богатый, но почти незаметный бизнес Джорджа Лукаса вновь начал свое целеустремленное движение к вершинам. Главный фильм будущего года уже известен. Можете спросить об этом у любого американца. «Звездные Войны» двадцать лет спустя, слегка потускневшие, но обретшие бессмертие и окруженные сияющим ореолом таинственности и многозначительности, просто обязаны произвести настоящий фурор. И не только в кинематики. Игры, книги, журналы, мультисериалы, комиксы, игрушки, постеры, наклейки, телепередачи, — все эти элементы одной системы сойдутся в едином порыве к финансовому столпотворению. Не подумайте, что фильм будет плохим. Что зрители — идиоты. Что продюсеры — самодовольные мошенники. Просто это современный шоу-бизнес. И наши любимые игры являются неотъемлемой (уже) его частью. При чем здесь **Indiana Jones**? При том же. Упорно циркулирующие вокруг LucasFilm слухи весьма настойчиво намекают на то, что следующий крупный проект студии будет ничем иным, как первой серией новой трилогии о всемирно известном археологе. Правда, в

рокам, до сих пор не превзошел никто. Игра, задуманная «высоким начальством» как некий довод к выходящей на видео трилогии **Indiana Jones**, с легкой руки молодого дизайнера по имени Hal Barwood превратилась в уникальное произведение. По качеству сценария, проработке персонажей и драматичности сюжета Fate of Atlantis, признаться, много превосходил своего киношного собрата. Игра была просто пропитана атмосферой, едким юмором и аккуратным тонким подтекстом. В игре впервые была применена развернутая система диалогов и был значительно усовершенствован классический интерфейс SCUMM. Более того, Fate of Atlantis отличался необычной жанровой направленностью, которая позже придала уникальные черты практически всем авантюрам от LucasArts. Разумеется, речь идет о мини-играх и аркадных вставках. Даже примитивное исполнение не могло испортить получаемого удовольствия. После того как формат CD-ROM получил более-менее широкое распространение, именно Fate of Atlantis удостоился чести стать первой игрой, прошедшей озвучку в LucasArts и вышедший на новом носителе. И хотя буквально спустя пару месяцев за ним последовали Day of the Tentacle и Sam & Max Hit the Road, первенство Indy весьма примечательно.

Несмотря на оглушительный успех, продолжение не последовало. Конечно, мы помним невразумительные Desktop Adventures и прочие «мелочи», но настоящего продолжения фанаты так и не дождались. Как, кстати, не увидели и третьей части Maniac Mansion или нового Sam & Max. И вот LucasArts вспомнила о старом герое. Вот уже полгода как анонсирован новый проект, полгода просачивающейся по крупице информации и появлению новых

твоя трехмерная. RPG без статистики. The Fate of Atlantis в 3D. Последнее сравнение особенно близко — ведь команда разработчиков новой игры полностью состоит из людей, в далеком начале девяностых сделавших тот самый Fate of Atlantis. Кто же прав на самом деле? Думается, и те, и другие. LucasArts, конечно же, понимает, что на одном игровом процессе да остроумных головоломок сегодня далеко не уедешь. Под мощную торговую марку приходится подкладывать и перспективный жанр. Однако же понимание того, что из старого доброго Инди Лары все равно никогда не получится, заставляет вновь делать резкий поворот и пытаться снабдить игру полноценным сюжетом, рациональными головоломками, остроумными диалогами и прочими атрибутами несколько заброшенного жанра. Думается, что после триумфального шествия Grim Fandango по миру авантюрные элементы если уж не начнут преобладать, то, по крайней мере, не продолжат судорожно сжиматься. А внутри новой концепции талантливые дизайнеры, авось, да и отроют интересное направление. Так что LucasArts и эксперимент — это все еще почти синонимы.

Для очередной фирменной игры сериала LucasArts подобрала совершенно уникальную историю. Традиционно вся кутерьма завязывается вокруг некоего замшелого артефакта, который мог бы чуть ли не принести вечное счастье всей планете, а в результате действий алчных и нечистоплотных политиков может превратиться в главную причину ее гибели. Интереснее всего то, что на этот раз реалистичность происходящего настораживает высоко, и это притом, что составляющие ее части являются чистейшими экземплярами мало научного фантастического творчества. Сюжет новой игры вплотную связан с модной «русской» тематикой. Выбран весьма и весьма подходящий временной период. 1947 год — самое начало холодной войны. Ученые Советского Союза в поисках возможностей для создания мощного оружия натываются на целую серию древних легенд, которые рассказывают о некоей фантастической машине, способной вырабатывать и преобразовывать гигантские объемы энергии. В мифах даже указывается на возможность перемещения человека при помощи этой машины во времени и пространстве. Согласно тем же преданиям, это самое устройство хранится где-то неподалеку от разрушенного фундамента мифической Вавилонской башни. Так вот, русские гении умудрились-таки найти этот самый фундамент и на момент начала действия уже проводят возле него рас-

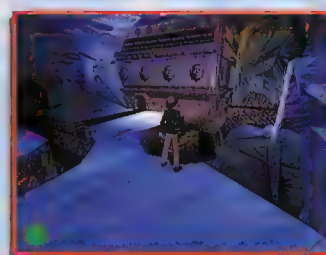


копки. Место ученых быстро занимают военные, и Запад наконец понимает, чем все это ему грозит. Американские спецслужбы начинают в экстренном порядке выведывать информацию и пытаются помешать Советам в осуществлении их замыслов. А тем временем, машина после нескольких месяцев напряженных работ, наконец-таки, находится. Однако ученые говорят о том, что еще за несколько тысяч лет до того, как она была найдена, кто-то умудрился весьма предусмотрительно вытащить из нее несколько жизненно важных деталей и спрятать их в разных уголках земного шара. Наш герой, как известно, американец.

Так что за светлое будущее собственной страны он стоит горой. Несмотря на уже солидный возраст, Инди никак не может отказаться от нового опасного приключения — ведь на карту поставлена судьба планеты. Сюжетная линия миролюбиво опускает детали, связанные с тем, что намереваются сделать с машиной американцы.

Что ж, думаю, и для нас будет разумно не касаться впредь этой темы. Основной задачей господина Джонса будет отыскать все загнанные машины до того, как до них доберутся советские шпионы.

Разумеется, такой сюжет выбран исключительно для того, чтобы разнообразить задания и уровни. Что ж, LucasArts, бесспорно, постаралась на славу, и в новой игре нас ждет просто-таки шокирующее разнообразие стран и континентов. От уже ставших стандартными пирамид майя, африканских и ближневосточных пустынь, таинственных храмов до подводных миров Атлантики, странных сооруже-



ний на юге Казахстана и забытых древних культур востока. И все в 3D. Все создавалось на основе реального исторического материала, просто было слегка приукрашено и качественно вплетено в сюжетную линию игры. Всего в игре планируется целых шестнадцать уровней, каждый из которых будет представлять собой более или менее исторически аккуратный слепок некоего мистического местечка. История, по всей видимости, начнется скромно, но со вкусом. Милый профессор, любящий ученик, мирно влачит занудное существование в небольшом университете штата Юта (в точке, весьма отдаленной от центров цивилизации). Изредка он развлекается распадением странных происшествий, тем или иным образом связанных с археологией. И вот в процессе одного такого дела он оказывается втянут в очередные неприятности. То есть попадает в руки (простите, лапы) ЦРУ. Далее по сценарию — сначала на развалины в Вавилон (где придется скрываться от советских патрулей с ловкостью Solid Snake'а), потом, собственно, к фундаменту той самой башни, а уж оттуда — по довольно сложному маршруту.

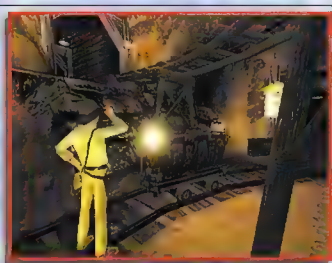


отличие от старшего брата StarWars, не приквелом, а полноценным сиквелом. В главной роли, разумеется, почти не стареющий Харрисон Форд. Когда-то сразу после окончания Второй Мировой. За проект, вроде бы, собираются взяться DreamWorks, Paramount и сама LucasFilm. Слухи примерно такого содержания бродят еще с минувшего лета. И, надо сказать, что они небезосновательны. Иначе с чего бы LucasArts, всегда чутко реагирующая на действия материнской компании, стала бы ворошить прошлое?

Если вы не играли в **Indiana Jones & the Fate of Atlantis**, то можно смело утверждать, что вы потеряли очень много. Эту вершину жанра Adventure, как до сих пор кажется многим иг-

скаринов по большим праздникам. И пока ни одного переноса сроков выхода. Так не готовит ли LucasArts стартовую площадку для очередного кинематографического прорыва?

Еще одно опасение. Во всех анонсах, касающихся нового проекта, LucasArts демонстративно утверждает, что игра относится к популярному нынче жанру Action/Adventure и по сути своей походит на Tomb Raider. Но только, разумеется, намного лучше. Команда же Barwood'a дружно утверждает, что в Indy3D заложены лишь элементы Action, а, по сути, это все та же старая добрая авантюра в классическом стиле LucasArts, но только полнос-



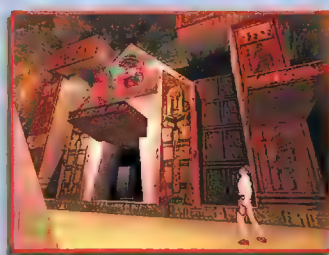
Авентюра в **Indiana Jones** предстает в виде стандартных головоломок и разрешения проблем типа: «Как добраться до... и как оттуда потом выбраться». Однако все это расширено многочисленными диалогами с более чем десятком главных персонажей. Одну из ведущих ролей в игре опять сыграет выдуманная Barwood'ом Sophia Harwood — даже если вы и забыли об ее оригинальном характере, то можете не беспокоиться, она непременно напомнит. Главным же убийственным аргументом в пользу авентюры становится известный всем SCUMM. Несмотря на то, что здесь, как и в Grim Fandango, система изменена практически до неузнаваемости, все ее основы тут как тут. Вот только окончательно перешел в мир иной курсор и большинство меню. Зато сохранился inventory. Кстати говоря, на этот момент LucasArts делает особый акцент. Раз имеются предметы, значит, будет и товарообмен. Основные принципы, выходит, живы-здоровы. Ну, а теперь посмотрим на игровой процесс с другой стороны...

Что касается Action'a, то эта часть игры тоже обещает быть совершенно самостоятельной и ничуть не менее важной, чем другая. Герой находится в полностью трехмерном мире, и поэтому без ходьбы, бега, прыжков, скачков, переворотов, отскоков, всевозможных приседаний и ползания жить не в состоянии. Все это непременно будет обеспечено, пусть и не в

объемах, доступных чемпионке по гимнастике с пистолетами по фамилии Крофт, но все же, во вполне достаточных количествах. Значительный шаг вперед сделан в совершенно другой области — вместо меняющихся по десять раз за уровень костюмов наш герой обзаведется весьма достойным, постоянно обновляющимся парком оружия. Игра построена вовсе не на «стелс»-технологиях, поэтому драться и стрелять придется часто. Для соответствующих целей послужат револьверы, винтовки, гранатометы, даже базуки и автоматы Калашникова. Имеется и несколько видов взрывчатки, одним словом, с Инди не соскучишься. Разумеется, всегда при себе у настоящего героя имеется своя любимая веревка и ковбойский кнут, чтобы забираться туда, куда в нормальном состоянии забраться нельзя. С помощью всего этого можно еще и отбиваться от мелких хищников. Змей, например. Или тигров.

Еще одним измерением игрового процесса в игре обещает стать магия. По мере того, как наш герой будет продвигаться вдоль сюжетной линии и находить соответствующие кусочки и запчасти **Infernal Machine**, у него будут появляться магические способности. LucasArts пока таинственно молчит об из природе и действии магии на окружающую среду, однако уже сейчас становится ясно, что одним только простым Граалем здесь не обойдется. Джордж Лукас им судья.

В игровом процессе, как и много лет назад, обязательно найдется место для мини-игр. Некоторые из них действительно воодушевляют. Например, известно, что во время одной из таких забав Инди будет служить нянькой для одной очень ядовитой змеи, которую непременно надо будет усыпить чарующими звуками восточной дудочки. В другом случае имеет место самый натуральный плагиат. И ладно бы из фильма про Инди. Ан нет, из него, родного — Tomb Raider 3. Угадали, неизвестно откуда взялась вагонетка, в которой мы, соответственно, с бешеной скоростью будем катиться сквозь парадоксальные пейзажи ацтекских храмов. Не исключено, правда, что и создатели Tomb Raider смотрели когда-то кино. Или забе-



гали в Диснейленд. Так что почти не страшно. Еще вам придется научиться ходить по канату и много чего другого.

LucasArts специально для **Indiana Jones & The Infernal Machine** НЕ сделала новый движок. Напротив, совершенно спокойно, не моргнув глазом, решила использовать один из старых, благо вон их сколько. Слава Богу, под руку попался Dark Forces II, то есть, простите, Leia Engine. Его слегка оптимизировали, то есть научили работать с 16-битными текстурами. Более того, ему привили хорошие манеры, и теперь без наличия 3D-акселератора он и взгляда в сторону вашего компьютера не бросит. В принципе, движок действительно претерпел кое-какие изменения и стал выглядеть очень даже неплохо. Отлично потрудились художники — трехмерные миры Indy стали выглядеть весьма и весьма симпатично. Единственная проблема — на скриншотах, например, совершенно не

улавливается разница между Египтом, Юкатаном, Вавилоном или Тибетом. Намного лучше, нежели в Dark Forces II, выглядит освещение. Правда, для современной индустрии симпатичные огоньки уже давно перестали быть редкостью. Движок, конечно, уже слегка устарел, и, думается, к весне вообще перестанет производить солидное впечатление. А слухи о Dark Forces III на движке Unreal все ходят и ходят...

Теперь вы можете смело окинуть взглядом страницу, просуммировать все вышесказанное и задать справедливый вопрос: «Так что же — Action или Adventure?» Ответу честно — не знаю. LucasArts в стремлении своим угодить абсолютно всем, похоже, копает себе одну из самых крупных ям за всю собственную историю. И проблема здесь вовсе не в том, что Action нельзя хорошо совместить с Adventure и наоборот, а в том, что от каждого из жанров в этом случае надо брать лучшее. А не брать все, что в них имеется. Боюсь, что из такого «сборника идей» хорошую игру сделать будет сложно даже для таких монстров игрового дизайна, что сидят в LucasArts. Впрочем... Это Индиана Джонс. Один из любимейших героев. В интересном жанровом сочетании. С немного примитивным, но забавным сюжетом...

И чем он, спрашивается, хуже этой Лары? Ну, чем? Надеюсь, что ответ мы получим в середине февраля.

СМ



# e@shop

<http://www.e-shop.ru>

**Аксессуары для компьютера с доставкой на дом, дешевле, чем в магазине**

**Заказ по интернету:**  
<http://www.e-shop.ru>  
**e-mail:** [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)  
**телефон:** (095) 258-8627  
**доставка по Москве: \$3**



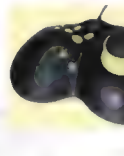
**Joystick Wing Man Extreme**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Logitech



**Joystick X-36F**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Saitek



**Joystick Wing Man Warrior**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Logitech



**Joystick Gamestick**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: CH



**Joystick Thunderpad**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Logitech



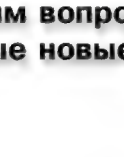
**Cyberman 2**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Logitech



**Spectra 2500 16 MB**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Spectra



**MAXI Sound Home Studio**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Guillemot



**G-200 3 MB AGP (OEM)**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Matrox



**Diamond Monster 3D II**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Diamond



**3Dfx Banshee (OEM)**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Creative



**Pinnacle**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Turtle Beach



**miro VIDEO DC 10**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Miro



**TBS Montego (OEM)**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Turtle Beach



**TBS Pinnacle**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Turtle Beach



**Joystick SideWinder Precision Pro**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Microsoft



**Mouse Serial-PS/2**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Microsoft



**Mouse Pilot Plus**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Logitech



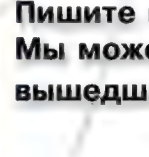
**Mouse Man plus**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Logitech



**MAXI Dynamic 3D**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Guillemot



**Riva - TNT (OEM)**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Creative



**miro VIDEO DC 10**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Miro



**TBS Montego (OEM)**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Turtle Beach



**TBS Pinnacle**  
 Поставка: на следующий день  
 Производитель: Turtle Beach

**Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить любые новые игры вышедшие в США.**



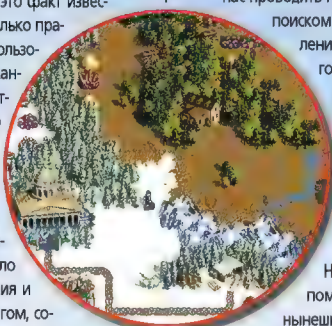
# Heroes of Might and Magic III

Дмитрий ЭСТРИН  
estrin@gameland.ru

Что касается сюжета, то тут разработчики решились на правильный шаг, который сделает игру более популярной...

**В**ыйдет в феврале-марте 1999 года. Прошу прощения за нарушение привычной композиции статьи, но это маленькое исключение было совершено не в порядке оригинальности, а исключительно в гуманитарных целях. Вопрос о том, «когда народ увидит **Heroes of Might and Magic III**», в последнее время задается настолько часто, что нет никакого желания испытывать терпение читателя в такой ответственный момент. Однако помимо информации о дате выхода, в редакции «Страны Игр» скопилось масса самых различных сведений, которые дают нам возможность очень точно описать игру еще до ее появления у томлящихся в ожидании фанатов. А посему вернемся на рельсы обычного повествования и постараемся выяснить, чем окажется **Heroes of Might and Magic III** на самом деле.

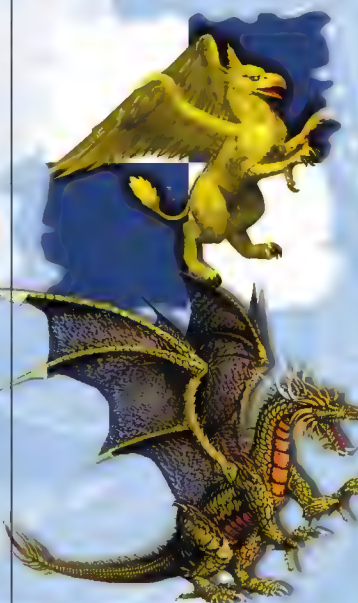
Вряд ли стоит говорить об успехе серии **Heroes of Might and Magic** — это факт известный и очевидный. Не только правильное и логичное использование ресурсов двух жанров, не только невероятная глубина игрового процесса оказались решающими в авторском подходе к разработке. То, как это было сделано, то, как это было нарисовано, то, что подарило нам волшебные ощущения и позволило ощутить в другом, совершенно правдоподобном мире, то, что почему-то не хочется называть словом «дизайн», превратило серию **Heroes of Might and Magic** в эпическую драму. В этой драме



игрок был одновременно режиссером, актером и зрителем... Загадочная сила заставляла нас проводить ночи перед монитором за поиском Ultimate Artifact, истреблением Черных Драконов, погоней за накачанным Некромансером... Многопользовательский же режим Hot Seat, пользовавшийся особой любовью, каждый раз грозил затянуться на недели.

Но хватит лирических воспоминаний, вернемся в день нынешний. С самого начала разработки **Heroes of Might and Magic III** начали появляться фантастические слухи. Наиболее невероятный из них — поддержка 3D-акселераторов. Этот слух был безжалостно растоптан на Е3'98, где игра была впервые выставлена на широкое обозрение. В общем, ничего особенного с технологической точки зрения **Heroes of Might and Magic III** собой не представлял (и, кстати, представлять не будет), поэтому ажиотаж был сравнительно умеренным. Только в последнее время, когда до выхода игры осталось около двух месяцев, о

продолжении знаменитой серии стали говорить вновь. Стоит сказать отдельное спасибо Грегу Фулону (Greg Fulton), дизайнеру **Heroes of Might and Magic III**, который предоставил «Стране Игр» значительное количество информации об игре.



Основная концепция не претерпела каких-то решающих изменений. **Heroes of Might and Magic III** — это, как и прежде, пошаговая стратегия с ролевыми элементами, действие которой происходит в фантазийном мире. Изменения касаются в большей мере правил, по которым велась игра... Их действительно много, и о каждом из них мы расскажем по порядку. В остальном, как говорится, всего стало больше. Замки, расы, артефакты, монстры, герои, заклинания — все в **Heroes of Might and Magic III** абсолютно оригинально.

Что касается сюжетной канвы, то тут разработчики решились на весьма правильный шаг, который может сделать игру более популярной. Как известно, довольно много событий, которые происходили в **Might and Magic VI**, были взяты из **Heroes of Might and Magic II**. В свою очередь, в **Heroes of Might and Magic III** сюжет тесно переплетается с историей **Might and Magic VI**. Это позволяет нам не только говорить о единой Вселенной, но и ощущать целостность фантастического мира практикой от New World Computing. Там, где заканчивается **Might and Magic VI**, начинается **Heroes of Might and Magic III**. Королева Катерина, жена знакомого всем Роланда, возвращается

на свою родину в Эратрию (Erathia) и узнает об убийстве своего отца. В землях Эратрии царят хаос и беспорядок, которыми воспользовались Некромансеры сотоварищи. Подозревается, что именно они и есть истинные виновники гибели короля. Первые военные шаги Некромансеров были вполне удачными, и в скором времени в их руках оказывается столица Эратрии. Катерина собирает лучших генералов отца и, соответственно, приказывает им освободить земли от демонического правления сил зла. В этом ей должны помочь союзные королевства, которым также угрожает военная мощь Некромансеров, у которых, правда, тоже есть помощники.

Сюжет элегантно прост и одновременно глобален. Классическое разделение на «хороших и плохих» позволило авторам игры реализовать весьма оригинальную и сложную идею относительно развития сценария. Как вы помните, раньше мы лишь выбирали одну из двух сторон, за которую приходилось сражаться, и в дальнейшем сюжет лишь изредка демонстрировал свою «нелинейность». Начнем с того, что в **Heroes of Might and Magic III** все действие разделено на три части. Первая часть связана с прибытием Катерины в Эратрию и завязкой войны. Во второй — военные действия продолжают и здесь происходят основные события, положенные по сюжету. Третья часть — последние решительные сражения, после которых Катерина выходит из

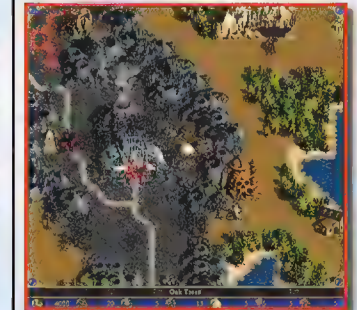


войны победительницей. Таков общий скелет сценария, однако, на самом деле все несколько сложнее. Первая часть состоит из трех мини-кампаний и трех сторон, за которые можно сражаться. Силы королевы Катерины олицетворяют добро, силы Некромансеров — зло, кроме того, в этой части представлены наемники. В первом случае вам придется захватить побольше земель и развиваться, дабы получить стратегический потенциал, необходимый для будущих военных действий. Во втором — вы должны попытаться захватить остаток земель Эратрии и встретить неожиданный отпор неизвестного

|               |                                                   |
|---------------|---------------------------------------------------|
| ПЛАТФОРМА:    | PC                                                |
| ЖАНР:         | Turn-based Strategy/RPG                           |
| ИЗДАТЕЛЬ:     | 3DO                                               |
| РАЗРАБОТЧИК:  | New World Computing                               |
| ОНЛАЙН:       | http://www.3do.com;<br>http://www.nwcomputing.com |
| ВЫХОД:        | Февраль-март 1999 года                            |
| АЛЬТЕРНАТИВА: | Heroes of Might and Magic II, Warlords III        |



противника. Играя же за наемников, придется воевать на стороне тех, кто предложит больше денег. В данном случае вам должна быть одинаково безразлична судьба Катерины и Некромансеров, сражаясь за артефакты, ресурсы и просто деньги. Во второй части наемник исчезает, оставив добро со злом наедине. Здесь всего две мини-кампании. Играя на стороне Катерины, ваша цель — захваченная столица Эратрии; иг-



рая же против нее за Некромансеров, вы должны постараться объединить разрозненные силы и нанести решающий удар. В заключительной части существует одна-единственная мини-кампания, в которой Катерина уничтожает армию Некромансеров и узнает, кто убил ее отца.

В такой весьма оригинальной сценарийной системе прослеживаются вполне логичные связи между различными событиями. Связи эти лишней раз подчеркиваются возможностью переносить некоторых героев из одной миссии в другую, а также небольшое количество ресурсов и артефакты. Итак, всего шесть мини-кампаний и более двадцати сценариев. Кроме того, в **Heroes of Might and Magic III** окажется несколько десятков дополнительных карт, предназначенных как для одиночной игры, так и для многопользовательского режима. Пока ничего не известно о редакторе карт, однако, вряд ли New World Computing упустит лишнюю возможность удержать игроков за **Heroes of Might and Magic III** подольше.





строительство города в **Heroes of Might and Magic III** стало куда более громоздким, чем в предыдущих частях серии, однако, вполне возможно, что такая более сложная система заставит игрока заниматься городами до самого победного конца.

Разработчики увеличили количество жилищ для существ до семи, и для каждого из них теперь существует возможность upgrade'a. Таким образом, в **Heroes of Might and Magic III** можно оказывать огромное количество разнообразнейших монстров, раза в два больше, чем в **Heroes of Might and Magic II**. Из старых строений остались также башня магов, рынок и таверна, причем, рынок теперь может быть усовершенствован до хранилища ресурсов. Последний обеспечивает появление в городе нескольких единиц определенного ресурса. Среди новых зданий стоило бы отметить фабрику, производящую новые виды вооружения, такие, как катапульты или баллисты. Кроме того, в каждом городе будет доступно строительство какого-то уникального здания по одному для каждой расы. Таким, например, будет Телепортатор, позволяющий герою мгновенно перемещаться между городами.

Или Портал, с помощью которого можно будет призывать монстров, находящихся на карте. Кроме того, в городах можно строить специальные установки, позволяющие увеличивать появление существ. Их также можно будет совершенствовать.

Между постройкой зданий в **Heroes of Might and Magic III** будет больше зависимостей. Жилища для самых мощных монстров стоят на этот раз значительно дороже. Да и сами монстры будут требовать значительно больше ресурсов. Таким образом, разработчики решили одну из самых важных проблем в **Heroes of Might and Magic III**. Если раньше с течением определенного времени играть становилось уже не так интересно, как было раньше, развивать и строить было уже больше нечего, а по карте бродили накаченные герои с неправдоподобно сильными армиями и полным набором артефактов, то теперь увеличение сложности несколько изменит игровой баланс. Это означает, что чтобы достичь подобного сверхуровня, придется провести не один сутки реального времени за компьютером, а значительно больше. Безусловно, если разработчикам удастся изменить игру таким образом, то **Heroes of Might and Magic III** окажется одной из самых долгих (но не затянутых) игр современности.



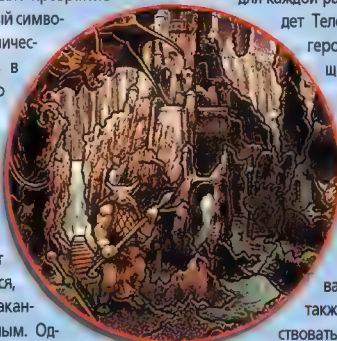
Как уже говорилось, принципы игрового процесса ничуть не изменились. Большую часть времени в начале каждой игры нам предстоит провести за исследованием местности, сбором разбросанных ресурсов, захватом шахт и нейтральных городов. Нельзя не отметить и то, что теперь можно захватывать не только шахты, лесопилки, маяки и города, но и магические генераторы различных монстров, увеличивающие производство соответствующих видов в ваших городах. Артефакты, которые в **Heroes of Might and Magic II** негативно влияли на героя, исчезли, зато вместо них появились реликвии. Принципиально реликвии ничем не отличаются от артефактов, за исключением того, что в них всегда, помимо положительных свойств, заложены и некие отрицательные. Так что теперь перед игроком всегда будет возникать нелегкая дилемма — брать или не брать... Разумеется, количество обычных артефактов будет увеличено.

Невозможно не обратить внимания на новые объекты, появившиеся на карте. При их посещении герой сможет получить квест, а за его выполнение — артефакт, ресурсы, дополнительного героя, experience. Задания квестов будут обусловлены особенностями уровня. В кампаниях они зависят и от игрового сценария. Как правило, следует уничтожить сильного монстра, принести какой-либо артефакт, освободить кого-либо или,

скажем, исследовать определенный участок местности. Стимулом за выполнение квестов окажутся такие награды, которые будет просто-напросто невозможно найти на карте другим путем.

Одним из наиболее серьезных изменений, произошедших с картами в **Heroes of Might and Magic III**, следует считать подземные миры. На многих уровнях будут располагаться подземелья со всеми прилегающими особенностями — демонами, чертями, кипящей лавой и прочими неожиданностями. Благодаря этому карты должны стать на 50% больше, что само по себе приятный сюрприз.

Система строительства городов изменилась настолько, что без определенных комментариев не обойтись. Если раньше для того, чтобы начать строить, нужно было превратить деревню в замок, который символизировал собой экономическую основу, то теперь в каждом городе должно быть два здания — хозяйственное помещение и, собственно, замок. Хозяйственное помещение существует изначально и непосредственно обеспечивает строительство всего и вся, начиная от замка и заканчивая всем остальным. Однако, не построив замок, начать возводить жилища для подопечных существ невозможно, замок — второе по значимости здание в городе. Хозяйственное помещение можно совершенствовать в четыре этапа, увеличивая таким образом деревню (village) до размеров небольшого городка (town), города (city) и столицы (capital). У замка также существует несколько upgrade'ов — форт, крепость и, собственно, замок. С каждым из них появляются рвы, дополнительные стены, башни и прочие фортификационные сооружения. Из **Heroes of Might and Magic III** исчезли колодец и статуя, однако, их функции теперь выполняет хозяйственное помещение и замок. Так, поэтапно достраивая хозяйственное помещение, вы будете увеличивать прибыль, получаемую от города, а совершенствуя замок, — появление существ. Как видите,



e@shop  
http://www.e-shop.ru

Видео игры  
с доставкой на дом,  
дешевле, чем  
в магазине

Заказ по интернету:  
http://www.e-shop.ru  
e-mail: eshop@gameland.ru  
телефон: (095) 258-8627  
доставка по Москве: \$3

**\$70.99**  
Bio F.R.E.A.K.S.  
Поставка: на следующий день  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

**\$84.99**  
Golden Eye 007  
Поставка: на следующий день  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

**\$85.99**  
Zelda 64  
Поставка: на заказ  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

**\$62.99**  
Aero Gauge  
Поставка: на следующий день  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

**\$68.39**  
Принтер черно-белый  
Поставка: на заказ  
Система: Game Boy

**\$21.09**  
Super Marioland 1  
Поставка: на следующий день  
Система: Game Boy

**\$22.99**  
Duck Tails  
Поставка: на следующий день  
Система: Game Boy

**\$46.69**  
Resident Evil 2  
Поставка: на следующий день  
Система: Sony PlayStation (NTSC)

**\$49.39**  
Diddy Kong Racing  
Поставка: на следующий день  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

**\$85.99**  
Turok 2  
Поставка: на заказ  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

**\$67.29**  
Fighters Destiny  
Поставка: на следующий день  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

**\$58.59**  
Game Boy в цветном корпусе  
Поставка: на следующий день  
Портативная игра: Game Boy

**\$22.29**  
Casper  
Поставка: на следующий день  
Система: Game Boy

**\$23.19**  
Jungle Book  
Поставка: на следующий день  
Система: Game Boy

**\$42.99**  
GEX: Enter The Gecko  
Поставка: на следующий день  
Система: Sony PlayStation (NTSC)

**\$65.29**  
Off Road Challenge  
Поставка: на следующий день  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

**\$71.59**  
Lamborghini 64  
Поставка: на следующий день  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

**\$34.49**  
Controller разноцветный  
Поставка: на следующий день  
Система: Nintendo 64

**\$22.29**  
Bugs Bunny 2  
Поставка: на следующий день  
Система: Game Boy

**\$22.19**  
Star Wars  
Поставка: на следующий день  
Система: Game Boy

**\$38.69**  
Gran Turismo  
Поставка: на следующий день  
Система: Sony PlayStation (NTSC)

Очень мало пока известно о неких «совершенных зданиях», которые также можно будет возводить в городах. Сами разработчики сообщают, что их строительство будет доступно только в некоторых сценариях и обычно после выполнения наиболее сложных квестов. Здания эти смогут реально увеличить экономическую мощь в городах или производство юнитов.

Серьезные изменения постигли модель боев в **HoMM III**. Начнем с того, что поля битв стали значительно больше — их размеры увеличились на 50% по сравнению с **Heroes of Might and Magic II**. На них появилось значительно больше объектов, которые будут, как и раньше, мешать передвижению юнитов. Впрочем, некоторые из них станут выполнять для существ оборонительные функции. В зависимости от типа местности, на которой произошла стычка, разные существа будут двигаться по-разному. К примеру, кто-то сможет быстро перемещаться по болоту, но окажется совершенно непригодным для передвижения по снегу.



Герои теперь смогут командовать семью типами существ. Кроме обычных катапульти, в **Heroes of Might and Magic III** можно будет использовать баллисты. Появятся на поле боя и такие незаменимые вещи, как палатка первой медицинской помощи и обоз с метательным оружием, который обеспечит бесконечные боеприпасы для всех стрелков. Очень важно то, что и катапульти, и баллисты, и палатки, и обозы в игре можно будет уничтожать любыми средствами за исключением магических заклинаний.



Возросло количество команд, которые вы можете отдавать юнитам. Всем летающим существам ограничено передвижение. Некоторые юниты смогут использовать заклинания на поле боя, что существенно изменяет всю тактику сражения.

Полностью изменилась система фэнтезийных рас, преобразив, таким образом, весь игровой процесс. Впрочем, изменения эти коснулись, в основном, не принципов, а названий, что в любом случае невозможно не отметить. Итак, в **Heroes of Might and Magic III** нет больше городов Рыцарей (Knights), Варваров (Barbarian), Чародейки (Sorceress), Колдунов (Warlock) и Магов (Wizard). Теперь, судя по



всему, города будут называться не по расам, а по характеру строений. Чтобы не нарушить смысл, перевода приводить не буду — Castle, Dungeon, Stronghold, Rampart, Tower и Necropolis. В целом, это аналоги старых городов из **Heroes of Might and Magic II**. Также появятся два новых типа — Inferno и Fortress. Что касается фэнтезийных классов, то исчезли Sorceress, все остальные остались без особых изменений. Зато исчезли многие юниты, среди них — крестьяне (Peasant), паладины (Paladin) и фениксы (Phoenix). С другой стороны, появились Золотые Драконы, Ангелы, Гремелины и многие другие. В каждом городе будет два типа героя, один, обладающий военными способностями (Might), другой — магическими (Magic). Что касается более подробных характеристик городов и рас, то с ними вы можете познакомиться на полях страниц.

Продолжим разговор о героях. Каждый из них будет обладать некой уникальной способностью, отличающей его от остальных. Скажем, у многих героев появится возможность существенно повышать характеристики у определенных типов монстров. Кто-то с большей эффективностью сможет использовать различные заклинания на поле боя. Кто-то повысит добычу ресурсов. При этом, повторюсь, таких уникальных способностей будет около 70.

Количество дополнительных характеристик значительно возросло. В **Heroes of Might and Magic III** будет 28 различных умений, среди которых остались некоторые старые, такие, как Wisdom и Eagle Eye. Остался и известный skill дипломатия (Diplomacy), но с существенными изменениями. Теперь герой, обладающий этой характеристикой, сможет нанимать свободных существ с помощью специальных генераторов, о ко-

торых мы уже говорили, за меньшую сумму. Монстры будут также охотнее сдаваться за скромное вознаграждение. Множество новых дополнительных характеристик будут просто увеличивать способности защищать и атаковать. Следовало бы также отметить, что героя можно обучить управлению баллистой, после чего ее роль на поле боя заметно возрастет. И, конечно же, невозможно не упомянуть о характеристике, которая способна реально изменить тактику сражения. Эта характеристика, называемая Battlefield Tactics, позволяет менять юниты местами непосредственно перед самым боем. То есть игрок может, посмотрев расположение войск противника, соответствующим образом расставить на поле будущего сражения своих существ.

Магические заклинания в **HoMM III** организованы в более логичную систему, взятую из **Might and Magic VI**. Теперь вся магия оказалась разделена на четыре школы: воздуха, воды, огня и земли. В принципе, все герои, обладающие магическими заклинаниями, могут использовать любые заклинания, вне зависимости от школы. Однако те, кто обладает знаниями какой-то конкретной школы, смогут использовать соответствующие заклинания намного эффективнее. Сама магия не претерпела каких-либо других изменений, которые можно было бы отметить.



Довольно интересным может показаться решение разработчиков относительно хранения героями артефактов. Отныне они не смогут использовать одновременно несколько пар обуви, увеличивающей скорость передвижения, несколько щитов, поднимающих оборонные способности, и мечей, увеличивающих Attack Skill. Поскольку у героя, несмотря даже на то, что он герой, всего две ноги и две руки, игроку придется думать, как экипировать его наиболее эффективно.

Разработчики устранили и мелкие недоработки многопользовательского режима, которые, впрочем, не были особенно заметны в **Heroes of Might and Magic II**. Если раньше в то время, когда ход переходил вашему оппоненту, вы были вынуждены проводить минуты в пустом созерцании экрана, то теперь существует возможность заполнить их каким-то более деятельным занятием. К примеру, вы можете свободно scroll'ить карту, посещать свои города, проверять экипировку героев или, скажем, переговариваться с другими игроками. Конечно, ничего строить и покупать нельзя, в этом случае **Heroes of Might and Magic III** превратился бы в real-time стратегию...

В игре будут присутствовать всевозможные режимы многопользовательской игры — любимый Hot-Seat, LAN, TCP/IP. А в **Heroes of Might and Magic III** будет отличаться полной непредсказуемостью. Компьютерные игроки на этот раз станут более агрессивными, будут более рационально использовать ресурсы и отстраивать города. Впрочем, поведение каждого из них скоррек-



тировано по типу действий. Кто-то будет наносить частые атаки, кто-то запрется в обороне, кто-то предпочтет строительство в городах исследованию земель, кто-то — наоборот. Несмотря на такое разнообразие, подчеркивается, что общий уровень искусственного интеллекта окажется заметно выше. То же касается и непосредственных сражений.

Что касается графики, то тут, в общем, ничего особо высокотехнологичного обнаружить не удастся. Если, конечно, не считать измененного разрешения. Вообще, многие были открыто разочарованы, увидев последние screenshot'ы из игрового процесса, несмотря даже на блестящую работу художников, которые смогли сохранить фэнтезийный стиль **Heroes of Might and Magic II**. Этот факт я отмечаю лишь для того, чтобы не показаться субъективным своим читателям, поскольку себя к недовольным никак отнести не могу. Конечно, столь любимой народом поддержки 3D-акселераторов здесь нет, но ведь **Heroes of Might and Magic III** не Tomb Raider...

Итак, грядет продолжение **Heroes of Might and Magic III**... И, по моему, все этим сказано. Выйдет в феврале-марте 1999 года...

СМ

### Castle

**Heroes of Might and Magic II** аналоги: Город Рыцарей (Knight)

Герои:

Knight — Точная копия аналогичного героя из **Heroes II**. Предрасположен к развитию следующих характеристик: leadership и siege ballistics.

Cleric — Герой, обладающий магическими способностями. Предрасположен к развитию следующих характеристик: wisdom и first aid.

Уникальное здание: Братство Меча (Brotherhood of Sword) — усовершенствованная таверна, повышающая мораль юнитов на 2 единицы.

### Tower

**Heroes of Might and Magic II** аналоги: Город Магов (Wizard)

Герои:

Alchemist — Как ни странно, этот герой обладает равными военными и магическими характеристиками.

Wizard — Один из самых мощных магов во всей игре. Как правило, ему доступны самые разрушительные заклинания.

Уникальное здание: Библиотека (Library) — дополнительные заклинания.

### Rampart

**Heroes of Might and Magic II** аналоги: Город Чародейки (Sorceress)

Герои:

Ranger — Сильный герой, предрасположенный к развитию archery.

Druid — Этот герой предпочитает использовать наиболее миролюбивые заклинания, в основном, защиты и восстановления жизненных сил.

Уникальное здание: Сокровищница Гномов (Dwarven Treasury) — дополнительное золото каждый день.

### Dungeon

**Heroes of Might and Magic II** аналоги: Город Колдунов (Warlock)

Герои:

Overlord — Не пользующийся особой популярностью среди подопечных существ, этот герой предрасположен к развитию неординарных боевых характеристик.

Warlock — Копия аналогичного героя из **Heroes II**. Один из самых мощных магов во всей игре.

Уникальное здание: Портал (Portal of Summoning) — призывает свободных монстров с карты.

### Necropolis

**Heroes of Might and Magic II** аналоги: Город Некромансера (Necromancer)

Герои:

Death Knight — Герой, обладающий отличными

боевыми характеристиками и предпочитающий «родные» магические заклинания.

Necromancer — Копия аналогичного героя из **Heroes II**.

Уникальное здание: Скелетный Трансформатор (Skeleton Transformer) — превращает любого юнит в скелет.

### Stronghold

**Heroes of Might and Magic II** аналоги: Город Варваров (Barbarian)

Герои:

Barbarian — Герой, очень напоминающий Рыцаря по своим свойствам. Предрасположен к развитию artillery.

Battle Mage — Не особенно искусный в магии, этот герой предпочитает использовать самые простые заклинания.

Уникальное здание: Гильдия Наемников (Freelancer's Guild) — продажа армий наемников.

### Новые города:

Fortress

**Heroes of Might and Magic II** аналоги: не имеет.

Герои:

Beastmaster — Под командованием этого героя все существа, как правило, гораздо лучше сражаются. В остальном похож на Варвара.

Witch — Об этом герое известно лишь, что его

магические свойства значительно превышают боевые.

Уникальное здание: Glyphics of Fear — увеличивает атакующие способности юнитов, обороняющих замок, на 2 единицы.

Описание города: В общем, Fortress сравним не с чем. Этот город обычно располагается в болотах, постройки возникают вокруг огромного дерева. Существа представляют собой экзотических монстров, наподобие василисков и гидр.

### Inferno

**Heroes of Might and Magic II** аналоги: не имеет.

Герои:

Heretic — В общем, этого героя воином можно назвать лишь условно, поскольку магией он несколько не пренебрегает, но предпочитает изучать боевые заклинания.

Demoniac — Герой предрасположен к изучению наиболее разрушительных заклинаний.

Уникальное здание: Приказ Огня — увеличивает атакующие способности героев, посещающих город с этим зданием, на одну единицу.

Описание города: Ад. Много огня, дыма и черных красок. Соответствующие здания. Монстры созданы по описаниям средневековых мистиков: демоны, черберы, бесы...



СТАНЦИЯ

это стиль твоей жизни



служба региональных связей: 267 06 57 телефон рекламной системы "Станция": 261 05 05 телефон записной студии: 261 04 19 **СТАНЦИЯ**  
**24 ОКТЯБРЯ • МДМ • ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ РАДИО СТАНЦИЯ 106.8 FM**

# ИГРЫ наедине с СОБОЮ

http://www.gameland.ru



**Представьте, что вы попали на необитаемый остров (или, не дай Бог, оказались в одиночном заключении...).**

Представили?.. А теперь ответьте-ка на такой вопрос: «Какие две-три игры (неважно, старые или новые) достойны того, чтобы взять их с собой?» И бесконечными днями и ночами забавляться с ними раз за разом...

Непростая задача получилась? Бесспорно! Мой любимый Gamecenter (<http://www.gamecenter.com/>) предложил решить ее известным западным деятелям игрового бизнеса. В сети попались такие киты, как Джон Ромеро, Питер Мулино, Роберта Вильямс, Сид Мейер. Их «признания в любви» — парадоксальны, ведь далеко не каждый пожелал взять с собой хотя бы один собственный продукт (смотри прилагаемую Таблицу Тайных Страстей!).

С другой стороны, в багаже идиологов «не нашей» игровой индустрии оказались очень «правильные» игры. Более того, каждый подробно и убедительно обосновал свой выбор. Вот, например, как это сделал в отношении отечественного Тетриса Ричард Гарриотт (Ультима Онлайн, Richard «Lord British» Garriott): «Тетрис! Не только потому, что он увлекателен, что крайне важно в условиях выживания, но и потому, что в нем заложена возможность совершенства. Каждая победа дает тебе еще чуть-чуть лучше. Кроме того, есть масса версий игры, что позволяет разнообразить времяпрепровождение во время долгих прогулок по пустынным берегам...» Ну, кто бы мог подумать?! И ведь совершенно справедливо изложено!

И подумалось, что неплохо бы предложить подобную задачку и кое-кому из известных российских game-creator'ов. Нет сомнений, что их нетривиальный выбор будет крайне интересен и поучителен нашим читателям. Особенно в части аргументов за ту или иную любезную сердцу игру...

Ах да, совсем позабыл — на острове (в тюремной камере, гм-гм...), конечно же, есть электричество, компьютер (игровая приставка) и спутниковый Интернет. Все-таки двадцать первый век не за горами, да и рубрика обязывает.

Читайте, господа геймеры, сравнивайте и делайте выводы!

**Сергей Орловский, Генеральный директор «Nival Interactive»**

**Хиты: «Аллоды — Печать Тайных», «Морские легенды» (Sea Legends)**

Нужно, как минимум, две игры. Одна для головы, другая для рук!

Первая — «Master of Orion II». Это извращенный способ мазохизма, так как когда выигрываешь в очередной раз, то еще больше усложняешь себе условия, и начинаешь заново. И так до бесконечности. Очень полезно в условиях необитаемого острова.

Вторая — «Quake II CTF». Удивительная вещь для траты времени, даже когда его нет. Статистика, навыки, полученные в игре, могут пригодиться и на острове, если есть оружие и хищные звери. Очень хотелось бы иметь третью игру — «Web Browser». Это позволит не чувствовать себя одиноко, пообщаться с людьми, узнать новости, и скачать много новых игр (нас, россиян, не проводите! — С.Д.).

**Сергей Климов, продюсер «Snowball Interactive»**

**Хиты: «Дон Капоне», «Всеслав Чародей»**

Наличие Интернет автоматически подразумевает выбор из онлайн-игр, потому что после пары лет на необитаемом острове даже

скупой чат в «Ультиме» будет более привлекателен, чем сто раз пройденный шедевр в «single player»-режиме. Более того, выбор тогда точно падет на последний игровой проект от Microsoft со встроенным IE5.0 — конечно же, не из-за достоинств «игры», а из-за возможности браузерить.

Если же про Интернет забыть, то это будут шахматы. Что-нибудь типа CM7000. Первое время будет немного скучновато, но зато огромная перспектива развития плюс тренировка скиллов — когда лет через сто спасут, можно будет давать сеансы одновременной игры и неплохо на этом зарабатывать.

И на третье — какой-нибудь «походовик» с хорошей шкалой уровней сложности вроде Battle Isle 2 или Spellcross. Четкие правила с долей вероятности, возможность сделать небольшой перерыв в любой момент и сходить покормить попугаев... Сначала будет весело, хотя... после первой пары лет точно придется играть на максимуме. Зато если забыть про save/load, по крайней мере, на одну жизнь развлечений хватит.

**Евгений Ломко, коммерческий директор компании «Никита»**

**Хиты: Twister, Parkan**

Сначала скажу, что бы я точно не взял на необитаемый остров — наш свежеспеченный квест «Новый Робинзон», получился бы перебор. Я, вообще говоря, играю мало, преимущественно в игры «Никиты». Из не наших игр, которые произвели на меня неизгладимое впечатление, — это старый добрый Арканойд, Wolfenstein 3D, Doom.

Больше всего я оторвался на нашем Parkan'e, его бы я и взял на необитаемый остров (обратите внимание! — С.Д.). Причин тому несколько. Во-первых, быстрее, чем за 50 часов чистого времени, мне его ни разу не удавалось проходить, да это и не обязательно. Можно летать и заниматься исследованием неограниченно долго.

Во-вторых, в Parkan очень много случайно происходящих вещей — каждая новая игра уникальна с точки зрения вселенной и событий, в ней происходящих. Это значит, что можно переигрывать заново, и каждый раз попадать в новые ситуации.

В-третьих, свобода выбора и перемещения в пространстве. Мне не очень-то нравится двигаться по заранее заданному сюжету. В-четвертых, игра учит выживать в одиночку в экстремальных условиях, причем, не только с помощью стрельбы по роботам и их кораблям, но и с помощью умственной деятельности.

Т.е. для выживания нужно не только разрушать, но и придумывать и реализовывать различные способы заработка, строить, торговать, нанимать на работу.

Главное то, что в «Parkan» можно добиться того, что в реальной жизни не удастся, при всем при этом вести себя в игре, как в реальной жизни. Всю приведенную информацию следует воспринимать как незацензурированную и неоплачиваемую рекламу нашей игрушки, и пусть читатели «Страны игр» об этом знают :-)

**Александр Никитин, начальник отдела игровых программ, Фирма «1С»**

**Хиты: издатель большинства русскоязычных хитов**

Думаю, лучшим развлечением для любого разработчика является процесс написания собственных игр. Поэтому на первое место я бы поставил какую-нибудь систему программирования.

Если же говорить об уже написанных играх, то я бы взял с собой Magic the Gathering. Это одна из тех немногих игр, которые не могут надоесть в принципе. Настолько велико разнообразие игровых ситуаций и настолько хорошо она сбалансирована. Думаю, в России она еще не очень широко распространена из-

за отсутствия хорошего перевода на русский язык. Тем не менее, рекомендую всем.

**А вот что по-настоящему любят в нашей редакции:**

**Дмитрий Агарунов, директор «Агарунов Компани»**

**Хиты: «Страна Игр»**

Ну, наверное, Tekken 3 — мне в нем нравится безумного качества графика, цифровая музыка, а также быстрота реакции на управляющие сигналы. Замечательные приемы, жестокие удары. При этом они разнообразны и реалистичны. Очень адекватно реагирует камера.

В последний SimCity я еще не играл, только попробовал. Но, наверное, можно взять с собой.

Зато играл в Grand Turismo. Это полный улет. Так как мне пришлось поехать в реальности на разных машинах, просто поразительно, насколько адекватно реализованы характеристики автомобилей. Тормоза, заносы. SUBARU держит повороты, как и по-настоящему. Хонда Civic просто безумно ускоряется, но из-за легкости ее сильно заносит и так далее...

**Сергей Овчинников, редактор раздела «Хиты»**

**Хиты: колонка «Железные Новостей»**

Если на острове будет Интернет, то и с играми проблем быть не должно, зачастую демо-версии вполне достаточно для того, чтобы в полной мере пресытиться той или иной игрушкой.

И, тем не менее, попав в такую ситуацию, я больше всего был бы рад иметь в багаже одну из Civilization (почти неважно, первую, вторую или Call to Power). Благодаря своему разнообразию и обилию

возможностей игрушка не надоедает, рубиться в нее можно на протяжении ну очень долгого времени. Учитывая наличие Internet, выбор пал бы, наверное, на Call to Power или Civ: II Gold Edition,

поскольку в них имеются многопользовательские режимы.

Пункт второй — Super Mario 64, моя любимая игра. Большая, красивая, интересная и разнообразная (надеюсь, что Nintendo 64 на острове я как-нибудь захвачу).

Третьим, но совсем не лишним предметом в этом гипотетическом чемодане станут Heroes of Might & Magic, опять-таки совершенно неважно, какая часть (хотя лучше — долгожданная третья). Игра невыразимой глубины и баланса.

Вот, пожалуй, и все. Напоследок отмечу, что список этот годится исключительно для необитаемого острова и ситуации, когда нет никаких надежд на получение новых игр извне, и приходится выбирать из наиболее «переигрываемого» списка. И это совсем не значит, что дома я играл бы исключительно в эту троицу...

**Пепр Давыгов, редактор раздела PC (четные номера)**

**Хиты: скоро будут :-)**

Если честно, то я бы взял с собой несколько любимых книг. Такие игры, к которым действительно хотелось бы вернуться, назвать очень сложно. Но можно... Наверное, я выбрал бы MAD TV и Ultima Online.

Первую потому, что все равно ее никогда не брошу. А вторую — тоже, наконец-то, в нее сыграть.

MUD все-таки... Иными словами, прекрасная возможность превратить остров из необитаемого в обитаемый.

## Таблица Тайных Страстей

| Имя Фамилия                                                                                                                  | Хиты                                                            | Игры                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Комментарий                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Джон Ромеро</b> (John Romero, Ion Storm, <a href="http://www.ionstorm.com/">http://www.ionstorm.com/</a> )                | Хиты: Wolfenstein 3-D, Doom, Doom II, Heretic, Hexen, Quake     | Daikatana<br>Age of Empires II<br>Super Mario Bros. 3<br>Программное обеспечение для создания игр<br>Civilization II<br>Final Fantasy VII<br>Unreal или Quake II (With a Mission/Level Editor)<br>StarCraft<br>Freecell<br>SimCity<br>Arvil of Dawn<br>Curse of Monkey Island<br>Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned | Встроенный редактор позволяет создавать нескончаемое разнообразие уровней и монстров.<br>Игра на случай сгенерированных карт против компьютера увлечет навсегда.<br>Неиссякаемое количество секретов на бесчисленных уровнях.<br>Windows NT 5, Microsoft Developer Studio 5, Photoshop, LightWave<br>Увлекательная и глубокая игра, которую нельзя не иметь.<br>Хоть я ее и прошел, но в ней столько еще сокрытого.<br>С редактором уровней — просто неограниченные возможности. А натренировавшись, я стану чемпионом мира!<br>Очень много веселья в этой игре! Очень легкая и быстрая игра, но при этом очень забавная.<br>Есть и развлечение и глубина.<br>Я никогда не любила классические RPG, но эта игра отличается от многих...<br>Всем нравится игры LucasArts. Стыдно признаться, но я ни в одну не играла. Эта станет первой.<br>В этой серии удивительно добротный и интригующий сюжет. |
| <b>Питер Мулино</b> (Peter Molyneux, Lionhead Studios, <a href="http://www.lionhead.co.uk/">http://www.lionhead.co.uk/</a> ) | Хиты: Syndicate, Magic Carpet, Theme Park, Dungeon Keeper       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Сид Мейер</b> (Sid Meier, Firaxis Games, <a href="http://www.firaxis.com/">http://www.firaxis.com/</a> )                  | Хиты: F-15 Strike Eagle, Pirates, Railroad Tycoon, Civilization |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Роберта Вильямс</b> (Roberta Williams, Sierra On-Line, <a href="http://www.sierra.com/">http://www.sierra.com/</a> )      | Хиты: King's Quest, Phantasmagoria                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |





Б. Романов

### Борис Романов, редактор «Videa»

**Хиты:** колонка «Новости с Борисом Романовым»

Я бы взял с собой на остров:

1. Игровой автомат Virtua Fighter 3. Постараюсь научить в него играть обезьян.
2. Picachu Genki Dechu (N64). Буду с ним разговаривать и также учить играть в VF 3.
3. Christmas Nights. Буду вспоминать родину и ставить новые рекорды.

### Сергей Лянге, ответственный редактор

**Хиты:** «Страна Игр»

Вопрос, однако...)

Если использовать интернет только как вспомогательную «примочку» для коллективных игр, то, наверное, я бы взял **Ultima Online**, **Age of Empires 2** и что-нибудь типа **Magic the Gathering**. Впрочем, за паузой я пронес бы **Half Life**.

1. **Ultima Online**. Это как раз та игра, которая

требует ОЧЕНЬ БОЛЬШОГО времени. Здесь же все условия. И торопиться куда не надо.

2. **Age of Empires 2** — самая ожидаемая мною игра 1999 года. А самогенерирующиеся карты и куча настроек — то, что надо.

3. **Magic the Gathering**. Из области мазо-хизма ;-). Будет время изучить, полюбить, возненавидеть и т.д...

А если в области интернета полная свобода, то я подружусь со всевозможными хакерами и буду играть в своем бунгало в самые свежие игры.

CU-Online



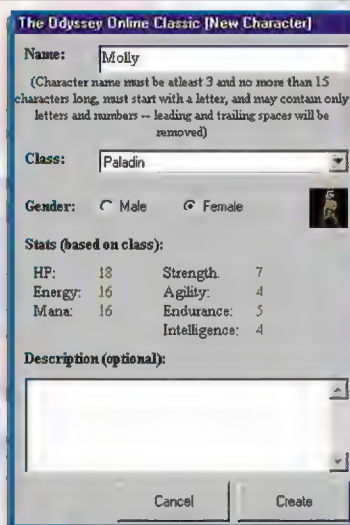
С. Лянге

Кирилл КУЗНЕЦОВ (savoirc@usa.net)

: ЭКСПЕРТ

# THE ODYSSEY online CLASSIC

Разработчик: The Odyssey Online  
Pentium 60, Windows 95, 16Mb RAM,  
1Mb video RAM  
Количество игроков: не ограничено  
Интернет:  
<http://odyssey.kriegeronline.com/classic>  
Альтернатива: Ultima Online, Lineage



Таинство рождения  
нового героя

**Как вы думаете, может ли ролевая игра, не имеющая захватывающего сюжета, обладающая примитивной графикой и посредственным звуком, стать хитом?**

Верно, это вопрос с подвохом, ибо каждый знает, что в on-line могут происходить и не такие странности. И одна из них — The Odyssey Online Classic.

Создатели чуда Justin E. Schumacher (программирование) и Greg Dorando (графика) перевернули многие привычные концепции. Следуя логике изобретателей ключей проволоки, по достоверным слухам скрестивших ежа и змею, они «скрестили» ролевую игру и чат. Более того, они посягнули и на святое — на саму магию! Если в других фэнтезийных ролевых играх мана (Mana) использовалась для

творения заклинаний, то в The Odyssey Online Classic — только для того, чтобы громко кричать в чате.

Графически игра исполнена на уровне самых высоких стандартов... скажем, года девяностого,

чение трех атрибутов — здоровья (Hitpoints), энергии (Energy) и маны (Mana). Энергия используется при сражении и беге. Если она достигает нуля, герой может лишь ходить, не в силах поднять меч или сбежать от опасности. Все характеристики со временем восстанавливаются до максимального значения, определяемого уровнем героя.

Управление в игре до неприличия просто — клавиш-стрелки для движения в соответствующих четырех направлениях, ENTER — для взятия предметов, SHIFT — для бега (нажимается одновременно с клавишей-стрелкой) и CTRL — для, извиняюсь за выражение, битвы. Извиняюсь — потому что вся «битва» заключается в повороте лицом к противнику и бездумному нажатию на этот самый CTRL.

Складывается впечатление, что основным элементом этого проекта является система общения. Точнее было бы назвать игру The Odyssey Online Chat. Всего можно использовать пять способов переговоров — обычная речь, крик, беседа, шепот и трансляция.

Обычная речь просто вводится с клавиатуры. После нажатия ENTER фраза становится видна всем игрокам на той же карте. Крик (Yell) будет услышан не только на текущей карте, но и на со-

— белым, а врагов, естественно, — красными. Имена ПК, замаравших себя убийством других героев, тоже красные, добавок еще и тревожно пульсирующие.

Определенное неудобство вносит режим обновления карты — периодически, с интервалами в несколько минут. Карта, на которой нет ни одного игрока, обновляется, и... исчезают все предметы, лежащие на земле. Поэтому, если клики злобного монстра прервали праздник жизни, и на месте гибели персонажа остались ценности, шанс вернуть их после реинкарнации есть далеко не всегда. Кстати о реинкарнации — после гибели герой возрождается в деревушке, в которой начинался его боевой путь, при этом без части предметов и с некоторыми потерями накопленного опыта.

Оружие, доспехи и разные полезные «мелочи»



А вот так будет выглядеть Odyssey Alpha

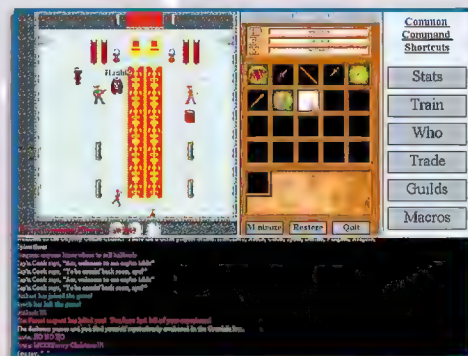
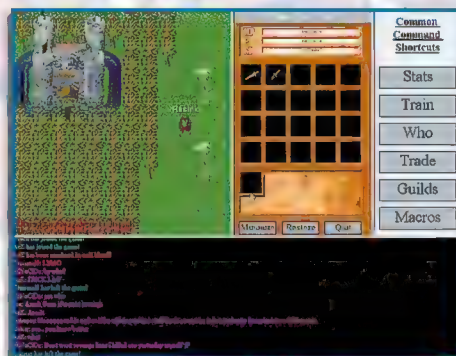
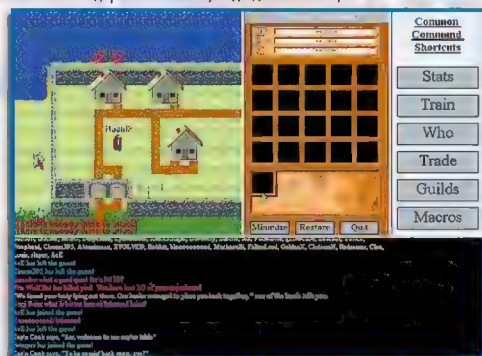
более двадцати игроков, причем, членство в нескольких гильдиях одновременно не допускается. Существует и три официальных ранга участников такого объединения: новичок (Initiate), член (Member) и лорд (Lord).

Новичок — самое бесправное существо в гильдии. Он может делать взносы в банк гильдии, а также активно участвовать в объявленной вой-

1. Первые шаги...  
Hello, World!

2. Ну и зачем здесь замок — ведь сквозь лес к нему не пройми

3. Вечеринка для героя



быть может, — девянто первого. Плоская двумерная местность-карта (аналог острова в Lineage) с примитивными, часто трудно идентифицируемыми объектами, нередко мелко и плохо прорисованными, заметно снижает игровую привлекательность. Правда, за счет такого упрощения графики без особых усилий создан весьма обширный игровой мир, состоящий из большого числа карт, на исследование которого требуется не один час.

Освоение мира начинается...

Кто сказал «с генерацией героя»? Молодец, угадал, купи себе мороженное...

Так вот, выбрать можно один из пятнадцати (!) классов, начиная с мага и заканчивая ниндзя. Они различаются четырьмя характеристиками — силой (Strength), ловкостью (Agility), выносливостью (Endurance) и сообразительностью (Intelligence). Strength определяет силу ударов в сражении, Agility — способность уклоняться от ударов противника, Endurance характеризует скорость восстановления здоровья, а Intelligence — регенерации маны. Характеристики определяют начальное зна-

седних. Можно и приватно побеседовать с приятелем (/tell), причем, независимо от расстояния (спасибо спутниковой связи?).

Для желающих устраивать военный совет существует команда /Whisper — шепот будет услышан лишь героями, находящимися в поле зрения. А если новость нужно сообщить игрокам на всех картах, используется трансляция (/Broadcast).

Как и в любом чате, есть возможность игнорировать сообщения (/ignore) нежелательных собеседников.

Удобный механизм макросов позволяет еще более облегчить общение. Благодаря макросам можно нажатием всего одной кнопки выполнять часто встречающиеся команды, не тратя времени на их печатание. Ну, а для любителей комфорта все команды дублируются в меню в правой части экрана.

Героев, управляемых игроками, легко отличить от монстров и NPC по именам, висающим, словно нимбы, над головами. Имя новичка, впервые появившегося в игру, обозначается зеленым цветом, бывшего бойца — серым. Члены своей гильдии (о гильдиях — чуть позже) отмечаются сиреневым, союзных гильдий — зеленым, нейтральных

можно не только выменивать у других игроков, но и собирать в сокровищницах или покупать у торговцев (команды /buy — купить, /sell — продать). Есть в мире Odyssey и банки, в которых хоть и не идут проценты, зато денежки не теряются после очередного неудачного сражения (/deposit — положить, /withdraw — взять, /balance — проверить счет).

Другой интересный элемент игры — гильдии. Понятие гильдии существует в The Odyssey Online Classic абсолютно официально. Только гильдиям доступно владение банком (управливаете, поклонники Ultima Online?), залом гильдии (Guild Hall) и право объявления войны другой гильдии. И самое главное — только члены гильдии имеют право убивать других героев. Кстати, смертоубийства можно чинить везде, кроме специальных мест, вроде Guild Hall и Arena.

Гильдия создается специальной командой — /guild new «имя гильдии». Причем, за использование этой простенькой команды придется заплатить 5000 золотых. И это только начало — чтобы гильдию не распустить, необходимо платить ежедневные взносы (200-50 за каждого члена). В гильдии может состоять не менее трех, но не

более двадцати игроков, причем, членство в нескольких гильдиях одновременно не допускается. Существует и три официальных ранга участников такого объединения: новичок (Initiate), член (Member) и лорд (Lord). Новичок — самое бесправное существо в гильдии. Он может делать взносы в банк гильдии, а также активно участвовать в объявленной вой-

не, но в Guild Hall его не пускают даже с ящиком пива... Для этого нужно стать членом гильдии. Но подлинным хозяином является лорд. Он имеет все возможные права — прием, исключение, присвоение рангов членам гильдии и, наконец, бесконтрольное распоряжение ресурсами гильдии. Лордов может быть несколько, и право разжалован лорда есть только у другого лорда.

Специально для членов гильдии введены команды обнаружения играющих соратников (/guild who) и переговоров только со своими (/guild chat). В настоящее время существует несколько десятков гильдий, и их число медленно, но верно растет. Да и сам проект The Odyssey Online постепенно развивается. Периодически сгружаются обновления. А вскоре, по словам авторов игры, будет доступна новая версия с принципиально улучшенной графикой — Odyssey Alpha (<http://odyssey.kriegeronline.com>). На сайте уже красуются скриншоты, и в самом деле несколько более приятные на вид... Что ж, надеюсь, через пару месяцев мы узнаем, произойдет ли обещанная революция.

CU-Online

**ДОСТОИНСТВА**  
оригинальная концепция, простота управления

**НЕДОСТАТКИ**  
примитивная графика и звук

**РЕЗЮМЕ**  
воплощенная мечта владельцев устаревших компьютеров и медленного Интернета

**6.0**

0.5 VIDEO  
0.5 SOUND  
1.5 INTERFACE  
1.5 GAMEPLAY  
1.5 ORIGINALITY  
0.5 ADDITIONS

# Анатомичка ОНЛАЙНА

## ULTIMA ONLINE: программы, которые мерзеть не можем ORIGIN

http://www.gameland.ru

**И**з «внешних» программ для УО сейчас доступны всего три опробованных и работоспособных продукта, созданных силами сторонних разработчиков. Все они ни что иное, как своеобразные «Тренеры» (Trainers) для УО.



UOAssist

Конечно, они не позволяют сделать своего персонажа «богом» или, скажем, убивать, кого ни попадя, с одного удара, но заметно облегчают игровую жизнь и, соответственно, усложняют ее врагам. Вплоть до возникновения у них при появлении знакомого героя ощущения «шила в мягком месте»...

Отметим, что все эти тренеры имеют общие, так сказать, базовые возможности. Например: автоматический выбор последней цели, возможность вооружить-разоружить, посчитать реагенты, опции показа имен приближающихся NPC и игроков.

Повторяется и еще несколько вспомогательных функций. Например, отключение звуков от определенных действий, которые слишком часто повторяются, и в итоге у человека может начать болеть голова. К подобным раздражителям можно отнести музыку бродячего местнестреля, а также некоторые **skill'y**, имеющие звуковое оформление. Другой обязательный элемент всех программ — функция, показывающая ваши навыки, их изменения и значения. Ведь очень важно постоянно контролировать, что изменилось за время игры и в какую сторону.

Ну, а поскольку мы разобрались с совпадающей частью рассматриваемых Тренеров, то дальше речь пойдет только о различиях в их

возможностях. Но прежде стоит заметить, что каждый из них имеет как недостатки, так и преимущества. И вот если бы их всех вместе взяли, да и сложили, то вышла бы просто замечательная программа (впрочем, тут мое мнение может и не совпадать с мнением других игроков)!

А теперь, как говорится, «ближе к телу»...

### UOAssist

**UOAssist** является коммерческим продуктом компании **Tugsoft**, и потому за нее приходится платить. Кстати, **UOAssist** является единственной программой, выпущенной компанией **Tugsoft**.

Более того, **UOAssist** — это единственная программа сторонних разработчиков, с которыми **OSI (ORIGIN Systems, Inc)** пытается дружить и даже подписать что-то типа договора о сотрудничестве. Причин для этого, наверное, две: во-первых, она платная, и, во-вторых, этой программой пользуется **80%** всех сотрудников **OSI**.

**UOASSIST**  
Разработчик: TUGSOFT, INC.  
Web Site: <http://www.tugsoft.com>  
Цена: \$15

Итак, **OSI** с самого начала очень хорошо относилась к **UOAssist**, а разработчики всегда прислушивались к советам **OSI**. Угадали, что стало результатом такого сотрудничества? Все правильно, — совершенно мирная программа, спроектированная для повседневной жизни персонажа. Она заметно упрощает все рутинные операции в **Ultima Online** и при этом

**Среди новичков мира УО из уст в уста передаются рассказы о том, что существуют программы, которые, как утверждают их разработчики, делают у нового персонажа 99 уровень магии или какого-то skill'a. Так вот не верьте им! В лучшем случае эти «проги» отправят разработчику uo.cfg файл (а если стоит опция сохранять пароль, то, я думаю, все понимают, что произойдет...) или запишут в вашу машину «троянского коня».**

не имеет даже половины возможностей **UoPlugin** или **UO Extreme**, так как «нежелательные» функции убрались одна за другой по просьбе **OSI**.

Но есть и плюсы. **UOAssist** примечательна простотой, великолепной системой макросов и своей безопасностью. В том числе и потому, что при использовании **UOAssist** есть только самая минимальная возможность вылететь из игры навсегда, если за этим засечет **GM**. Ну, а если **OSI** все же договорится с разработчиками, то и этого «мелкого» несчастья не произойдет.

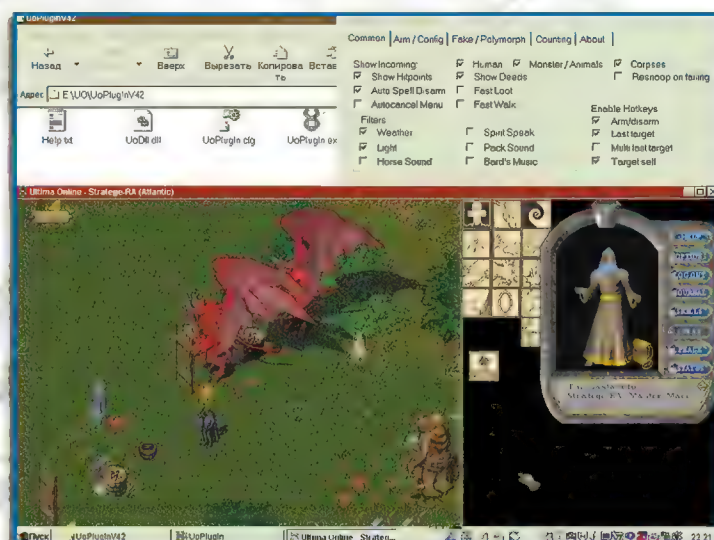
### UO Extreme

**UO Extreme** выпущена небольшим коллективом хакеров и имеет намного больше опций, чем **UOAssist**.

За это она заработала любовь игроков (более 30 000 загрузок) и ненависть **OSI**. В ней есть, например, такая полезная функция, как **Always light** — при включении этой опции вы будете всегда видеть как днем, т.е. отныне не придется «кастовать» на себя магию Освещения или пить пузырьки с зельем...

**UOEXTREME**  
Разработчик: ;-)  
Web Site: <http://www.uoextreme.com>  
Цена: Free (бесплатно)

...Порой бывает просто прикольно смотреть, как в подземелье стоит толпа геймеров (человек 10) и все «кастуют» на себя **In Lore**, а один умник стоит скромно так в стороне и ничего не делает, а на предложение наложить на него **In Lore** отвечает, что ему и так хорошо...



UoPlugin

является программой для ведения военных действий и походов в подземелья. Также **UO Extreme**, в отличие от **UOAssist** или **UoPlugin**, может быть практически полностью перенастроенной по вкусу игроющего.

### UoPlugin

В какой-то мере **UoPlugin** можно назвать облегченным вариантом **UO Extreme**, это молодая программа и не имеет большинства функций, заложенных в **UO Extreme**.

Из заслуживающих внимания отметим **Fast Loot** — позволяет очень быстро обчищать трупы, а также **Fake/Polymorph**, дающие возможность превращаться в разные существа, но с клиентской стороны. Т.е. это будете видеть только вы, а не другие.

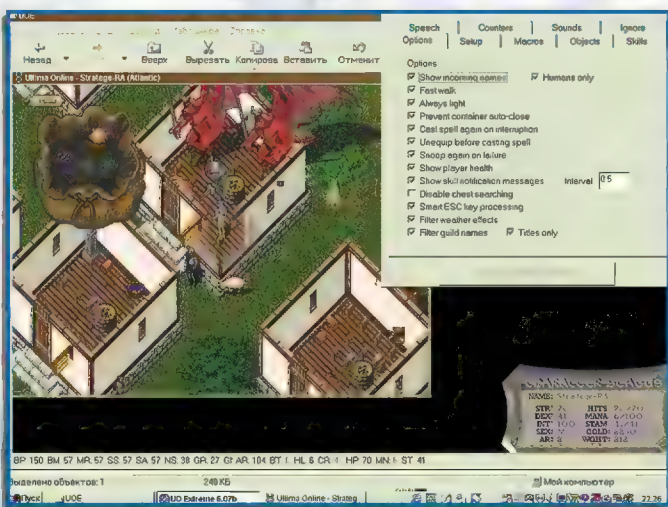
**UOPLUGIN**  
Разработчик: инкогнито  
Web Site: <http://www.uoplugin.mcb.at>  
Цена: Free (бесплатно)

**UoPlugin** имеет еще несколько уникальных свойств, например, возможность показывать количество жизни приближающихся персонажей или монстров в процентах. Это очень полезно. Например, идете по подземелью и видите: бежит навстречу игрок с **10%** жизни. Ясно, что вы можете его сразу «шлепнуть», а не тратить время на вытаскивание «официальных» показателей, чтобы увидеть, сколько у него осталось здоровья. Также очень интересны возможности прятать текстуры домов. Т.е. можно видеть все, что лежит в домах. Эта программа любима в некоторых кругах, но отношение **OSI** к ней резко отрицательное.

### Нанослегок о суевериях

Среди новичков мира **УО** из уст в уста передаются рассказы о том, что существуют программы, которые, как утверждают их разработчики, делают у нового персонажа **99** уровень магии или какого-то **skill'a**. Так вот — не верьте им! В лучшем случае эти «проги» отправят разработчику **uo.cfg** файл (а если стоит опция сохранять пароль, то, я думаю, все понимают, что произойдет...) или запишут в вашу машину «троянского коня». Да, и совсем последнее. Помните, что лишь использование софта, добытого с официального сайта (или компакт/сайта «Страны Игр»), дает гарантию того, что вы не получите программы вместе с вирусом или троянским кодом. А такие прецеденты, увы, бывали...

### UO Extreme



№14(33) ДЕКАБРЬ 1998

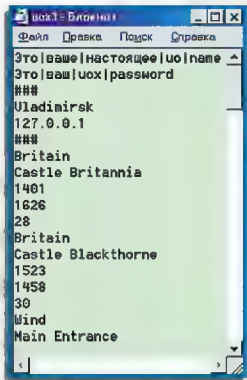
# UOX3: безопасный старт

UOX3

Разработчик: Jaegermeister

Web Site: <http://uox.stratics.com>

Цена: Free (бесплатно)



**UOX3** — одна из программ-эмуляторов сервера Ultima Online (UO). У многих читателей возникли трудности с ее установкой и запуском. Ниже приведена пошаговая схема этой не такой уж сложной процедуры.

## Шаг 1

Скачайте и разархивируйте UOX3.

## Шаг 2

Теперь отредактируйте uox3.ini. Я редактировал этот файл так, чтобы с первого взгляда было понятно, какие заданы username и password. Не беспокойтесь насчет знака \*! , он служит только

разделителем слов.

Каждая новая строка означает:

```
*mo|ваше|настоящее|uo|name
*mo|ваш|uox|password
```

Каждая группа символов ### разделяет секции — НЕ стирайте их. Строка сразу после ### — это название вашего сервера (можете назвать его как угодно). Следующая строка после названия сервера — это ваш IP адрес (по умолчанию 127.0.0.1).

В uox3.ini НЕ НАДО ВПИСЫВАТЬ PORT!

## Шаг 3

Откройте Login.cfg в директории UO. Скопируйте этот файл в безопасное место перед следующими действиями.

Теперь сотрите все, что там написано, и напечатайте:

```
LoginServer=youripaddress,2593.
```

Всегда используйте port 2593.

Сохраните файл и запустите uox3.exe.

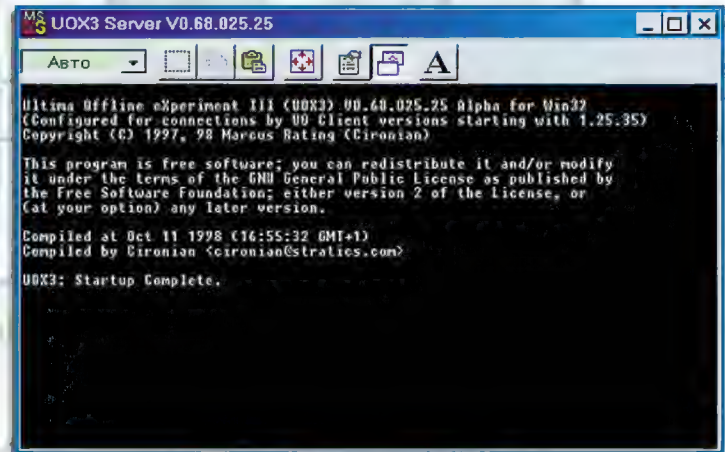
## Шаг 4

Если все правильно, то появится сообщение: «UOX3: Startup Complete» (если что-то не так, то компьютер выдаст ошибку «D:\... Insert Ultima Online CD»).

## Шаг 5

Запустите client.exe. Если все верно, то можно делать log in на сервер. (ЗАПОМНИТЕ: Login и Password нужно писать тот, что вы указывали в uox3.ini).

Теперь немного о командах, которые используются в UOX.



### Команды Game Master'a:

/add — при помощи этой команды можно творить чудеса по сотворению объектов (прямо-таки игра в бога :))

/remove — удалит предмет из игры

/kill — убить игрока

/ressurect — воскресить игрока

/makegm — сделать игрока Game Master'ом

### команды для врио GM:

/priv F7 — GM privileges

/makecns — сделать игрока Канцлером

/priv B6 — Counselor privileges

/set <skill> <кон-во> — благодаря этой команде можно редактировать характеристики игроков

(например: /set magery 10.0, здесь 1.0=10.0)

### Команды для Канцлеров и GM'ов:

/go x(d)y(d)z(d) — телепортироваться по координатам

Команды для всех игроков (включая GM'ов и Канцлеров):

/where — показывает координаты места, где находится игрок

/unmount — эта команда используется для того, чтобы слезть с лошади, на которой вы сидите в данный момент

Если возникнут дополнительные вопросы, пишите мне.

CU-Online

ДО  
ПОСЛЕ

Петр ЯКОВЛЕВ а.к.а. ZEUS (zeus@mail.ru; ICQ #20 000; EGN # 62 126)

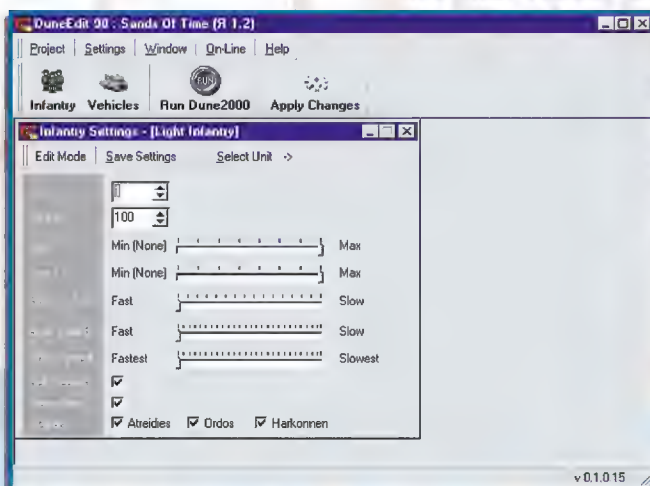
ЭКСПЕРТ

# DUNE 2000



Dune2000 on Razor1911

Dune Edit'98:  
Sands of time



**Dune2000** не оказалась той игрой, о которой мечтает алчущий шедевра геймер.

Westwood выпустил незаурядный римейк популярной в свое время Dune2. Но, несмотря на это, игра достигла некоторой известности, о чем свидетельствует огромное количество сайтов и организаций, всецело посвященных Dune2000. Именно на этих сайтах можно напасть на приличный список полезных программ — как multimedia, так и кряков, трейнеров... не считая тонны разных видео (\*.avi), аудио(\*.mp3, \*.aud) файлов для людей, безнадежно больных игрой.

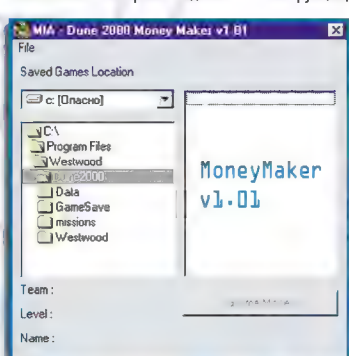
Пересмотрев множество сайтов, я пришел к выводу, что Dune2K (<http://www.dune2k.com>) содержит самый большой архив файлов (программ), имеющих отношение к Dune2000. Здесь всегда можно пожить свежими прогами. К сожалению, программ пока не так много, и в большинстве случаев они однотипные, но... тем не менее, для такой игры, как D2000, и это потолок!

Приступим к разжевыванию самых достойных.

### ТРЕЙНЕРЫ:

Dune2000 от Razor1911 — Неплохой и удобный трейнер, позволяющий пропускать уровни, открывать карту и добавлять неограниченное количество ресурсов для всех рас. Можно добавить денег и противнику! Запускаете этот трейнер в фоновом режиме, и все ОКей. Для тех, кому надоело играть честно, трейнер подходит. Он не является лучшим, но имеет достаточное количество функций, в том числе и полезных(!). Найти можно по адресу <http://www.dune2k.com/download/trainers/razor1911.zip>.

Dune2000 [+11 Trainer] — Расширенный вариант Razor'a, весьма неплохо оформленный. Из новых возможностей: Instant Build — моментальная постройка зданий и конструкций,



Unlimited Power — полезная примочка, неограниченное количество энергии.

Так же как и Razor, запускается в фоновом режиме. Трейнер для тех, кому надоело копаться и ломать ручки. Лежит трейнер на <http://www.dune2k.com/download/trainers/fusion2.zip>.

### РЕДАКТОРЫ:

Dune Edit'98: Sands of time — ну просто очень удобный и графически оформленный редактор характеристик юнитов! Делится на разделы Infantry Edit и Vehicles edit. Редактирует по следующим параметрам Health, Cost, Sight, Armor, Rate of Turn, Build speed, Firing speed, Self healing, Inaccurate и owners. Из всего перечисленного наиболее полезным является Self Healing, автоматическое восстановление жизни. А как вам самовосстанавливающийся Sonic Tank, и так до предела крутой? А, может, добавим еще чуть-чуть брони? Или мощи... Закончив редактирование, нужно сохранить изменения командой Apply changes. Кроме того, в программе есть заветная кнопочка Run Dune2000, и не надо каждый раз лезть на диск E: в протертую до дыр папку Games. Одно жалко: нет возможности редактировать характеристики строений. В целом весьма приятный редактор, всем рекомендую!

Отыскать его можно по адресу <http://www.dune2k.com/download/editors/de98.exe>.

MoneyMaker v1.01. Windows вариант money maker'a ничем не отличается от ДОСовского, кроме легкости в обращении. Нужно только показать, где заветный save-файл лежит, а там уж и деньги, в смысле спайс, не за горой! Впрочем, тут и описывать нечего, взять можно по адресу <http://www.dune2k.com/download/trainers/md2kmm.zip>.

### КОНВЕРТЕРЫ:

AudWav12 — полезная программа для меломанов. Является ДОСовским экспортером из



\*.aud в \*.wav. Нужно лишь запустить программу с параметром нужного файла (-ov), ну, а дальше с wav-ом и страусу понятно, что сделать надо. Полезна не только для Dune2000, но и для любой продукции Westwood, они любят \*.aud. Тем, кто любит «слушать», рекомендую зайти на официальный сайт Westwood и скачать AUD-ов!!!

А прогу можно «сплать» с <http://www.dune2k.com/download/audio/audwav12.zip>.

AudPLAY — ДОСовская программка, проигрывающая aud-файлы. Дешево и сердито, кроме того, что на 16 битных звуковых карточках не проигрывает вообще ничего! Кому эта программа может быть полезна — прошу на скачивание <http://www.dune2k.com/download/audio/auplay10.zip>.

Это лишь основная масса программ, которая доступна в Интернет, есть еще map editor, который вы можете скачать все на том же <http://www.dune2k.com>, описывать его не имеет смысла. Что мы map editor не видели? Так что ломайте, хакайте и... боритесь за спайс!

CU-Online

# Крис Робертс и Digital Anvil

Есть в игровой индустрии один такой известный человек, который смотрит на ее будущее совсем иначе, нежели практически все его коллеги. В то время как большинство дизайнеров заботятся о движках, максимальной интерактивности, разнообразии противников и прочих полезных элементах игрового процесса, **Крис Робертс** начинает рассуждать о кино. По его мнению, прохождение игры должно быть сродни просмотру отличного фильма, неважно, боевика или космической саги. Любая игра, будь то даже самая примитивная стрелялка, должна вызывать в существе за двоястиком бурю эмоций. При этом вовсе необязательно, чтобы игрок отождествлял себя с героем на экране. Пусть уж лучше он будет отдельной личностью, внезапно попавшей вам под контроль, чем бесформенным и безличностным жалким созданием, слепо копирующим на экране все отдаваемые команды. Именно этим элементом игры **Крис Робертс** всегда выделялся на фоне других. Именно поэтому, например, в **Wing Commander** главным героем является копилита истребителя, как правило, ведет себя так, как свойственно именно полковнику Blair'y, а не Васе Сидорову, который жадно вцепившись в мышку, ждет очередного сюжетного разветвления. Этим игры **Робертса** схожи с фильмами. За это одни любят **Wing Commander**, а другие предпочитают **Tie Fighter**.

Творческая биография **Криса Робертса**, как это ни странно, началась отнюдь не с **Wing Commander**. Когда-то будущий мэтр был всего лишь подающим надежды английским программистом, который время от времени принимал участие в создании невинных компьютерных забав для своих коллег. Первая из его «коммерческих» игр, которая называлась **Match Day**, за несколько месяцев превра-



Крис Робертс

тилась в суперхит (по тем временам), и заняла в английских хит-парадах за 1987 год одно из первых мест. После завершения работы еще над двумя симуляторами: **Wiz Adore** и **Stryker's Run** (последний позже послужил базовым прототипом для **Strike Commander**), **Робертс** загорелся идеей создания космического симулятора по мотивам фильма «Звездные Войны». В 1988 году он перебрался в США и получил аудиенцию с одним из боссов **LucasArts** (а фирма тогда называлась **LucasFilm Games**), получил вежливый отказ. Идеи **Робертса** казались тогда слишком прогрессивными для начинающей **LucasArts**, которая ухватилась за них лишь почти тремя годами позже. И тогда неожиданное предложение перекочевало к знаменитому уже тогда Ричарду Гэрриоту, основателю компании **Origin Systems**. Гэрриот загорелся необычной идеей, и взял его в **Origin** сразу на один из руководящих постов (почти пять лет **Робертс** был исполнительным вице-президентом **Origin**). Специально для работы над **Wing Commander** было создано первое дизайнерское подразделение **Origin** — **Maverick Team**, которое существует до сих пор и из-под пера которого вышли абсолютно все игры сериала **Wing Commander**. Тем не менее до памятного 1990 года **Origin** выпустила еще целых два проекта, которые были созданы под руководством **Робертса**. О них уже мало кто помнит, и наверняка, никто из современных игроков даже не найдет название знакомым. А уж чтобы удивиться в это поиграть. Признаком, для меня знакомство с творчеством **Робертса** также началось с **Wing Commander**, но тем не менее, игрушку под названием **Bad Blood** я все еще припоминаю. Это был первый и последний вклад дизайнера в копилку жанра RPG. Современным аналогом **Bad Blood** с некоторыми поправками можно назвать **Fallout**, по крайней мере та игра обладала вполне схожей атмосферой.

Далее все пошло как по маслу. **Wing Commander**, коммерческий успех чуть ли не впервые в индустрии PC-игр специальных дополнительных миссий к игре (на

которые **Origin** не скупилась и впоследствии), **Wing Commander II, Strike Commander** с его почти мелодраматичным сюжетом, невероятный поворот и революция в жанре с **Wing Commander III: Heart of the Tiger**. Потом лучшая игра в сериале, по мнению большинства фанатов **Wing Commander** — сюжетно насыщенный, эмоциональный и философский **Wing Commander IV: Price of Freedom**. И вдруг — известие. **Крис Робертс** покидает **Origin**. Основывает новую компанию **Digital Anvil**, сообщает о том, что ему надоело делать игры, и что настоящее его призвание — создание кинофильмов. Недолго в **Origin** остается и остальная часть команды **Wing Commander**. После завершения работы над неоднозначным **Privateer II: The Darkening** компанию покидают остатки команды во главе с братом **Криса** — Эриком Робертсом. **Digital Anvil** получает в качестве отступных права на экранизацию **Wing Commander** и сообщает о том, что компания ведет работу над тремя игровыми проектами, намеченными к выходу на лето 1999 года. Тогда, в конце 1997-го услышав такое можно было смело забыть о существовании такой компании, но время идет незаметно. Вот и первые результаты трудов необычной команды, которая работает в тесном сотрудничестве с одной известной вам «империей зла» — компанией **Microsoft**. Которая, правда, никоим образом не влияет на дизайнерские решения, просто подбрасывает в нужный момент деньги и проверяет результаты. Полнометражный фильм **Wing Commander: The Movie** уже снят и в феврале-марте должен появиться на экранах, а киноккомпания **Digital Anvil** уже ведет работы над новым фильмом знаменитого Роберта Родригеса. Жизнь, в общем, бьет ключом. Не исключено, что **Крис** вскорости подарит нам еще один шедевр, а быть может, даже несколько...

Сергей Овчинников

## Loose Cannon

Вячеслав НАЗАРОВ  
master@gameland.ru

Признайтесь, только честно, как на допросе в МУРЕ, хотелось бы вам испытать всю прелесть агрессивного вождения мощнейшей железной лошади по городам и весям, удирая от врагов, решивших сдать вас в поликлинику для опытов, или, наоборот, преследуя до смерти напуганных персонажей, чьи взгляды на жизнь не совпадают с вашими? А может быть, вы еще были бы не прочь время от времени совершать пешие прогулки, чтобы размять свои косточки, мышцы и, возможно, что-нибудь еще? Если это так, то непременно стоит дожидаться готовящейся к выходу в свет игры **Loose Cannon**, в которой вы и сможете испытать все эти чрезвычайно приятные возможности.

Надо сразу уточнить, что всевозможные экономические, политические и прочие — ические кризисы, сотрясающие в настоящее время российскую и даже мозамбикскую объективную реальность, в будущем перекинутся и на другие страны, которые



ПЛАТФОРМА: PC  
ЖАНР: action-adventure  
ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft  
РАЗРАБОТЧИК: Digital Anvil  
ОНЛАЙН: www.digitalanvil.com  
ВЫХОД: конец 1999



ныне отдельными несознательными личностями именуются «развитыми». Правда, к сожалению, неизвестно, пройдет ли к тому времени кризис на нашей исторической Родине, но сейчас это не является главной темой сего труда. Так вот, в качестве некоего наемника в **Loose Cannon** вы будете путешествовать по различным населенным пунктам, кататься по трассам, связывающих их между собой, и, вообще, вести «богемный» образ жизни. Чтобы прожить в игре как можно дольше (надеюсь, суицидальные наклонности у вас отсутствуют), на этот мир необходимо смотреть радостно... широко раскрытыми от ужаса глазами. Ведь Земля, на которой происходит действие **Loose Cannon**, разваливается от экономических потрясений и неурядиц, теперь на ней все подчиняется не Закону, но Хаосу.

Вам предстоит стать наемником, который оказывается затянута в самую гущу собы-

тий, объединенных в единое целое интригующим сюжетом и сопровождаемых очень симпатичными эффектами. В прайслист предоставляемых услуг входят такие занятные миссии, как разведывательные операции (интересно ведь, почему самолеты летают, а крыльями не машут), освобождение заложников, сопровождение различных ценных грузов (например, партии пластилина для водолазов-энтомологов) и даже карательные задания, после которых, благодаря вашим стараниям, безработица работникам моргов и кладбищ угрожать больше не будет.

Все это будет осуществляться при помощи автомобильных средств передвижения или же во время пеших прогулок по тихим значным местам. Физическая модель передвижения на транспортных средствах обещает быть чрезвычайно похожей на реальную, что, например, во мне вызывает самые положительные эмоции. Если же вам все же надоест испытывать во время езды по оживленным (или все еще мертвым) дорогам те же ощущения, что и каждый день в своем мире, то вы легко можете выбраться из чрева своего верного железного коня и отправиться погулять. Во время этих прогулок будет возможность почесать кулаки о физиономии личностей, которые чем-то вам не понравились,



Одним словом, это приспособление могло бы

или просто устроить небольшой чемпионат по пулевой стрельбе в парке. Причем, боевые сцены будут чрезвычайно похожими на реальные, ведь для этого использовалась технология motion capture (кажется, что теперь без нее не обходится ни одна игра), так что все движения персонажей будут очень хорошо анимированы. Также вы сможете запросто угнать любой понравившийся вам автомобиль (главное — вовремя отключить сигнализацию) или отремонтировать тот, что уже имеется в вашем распоряжении.

Разумеется, наемники на то и наемники, что никогда и ничего не делают бесплатно. Поэтому постепенно у вас будет накапливаться внушительная сумма (только не вкладывайте ее в Спербанк — пропадет), которую, как любой уважающий себя профессионал, сможете потратить на собственную экипировку (ленты, маска, двухпудовая гиря — это самое необходимое) и оснащение своего железного боевого товарища. Оружия будет достаточно много, но



сейчас хотелось бы указать на один предмет, который стал бы гордостью любого наемного самоубийцы. Это снайперская винтовка M40-A1. Она оснащена стандартным глушителем и прицелом с возможностью масштабирования, что делает ее отличным оружием, обладающим достаточной дальностью и скоростью стрельбы.



Одним словом, это приспособление могло бы

стать замечательным подарком на день рождения любимому человеку.

Однако, одного оружия недостаточно, чтобы комфортно чувствовать себя в этом мире свободы, равенства и братства. Для этого вам еще понадобится автомобиль (о чем и говорилось выше). Всего в **Loose Cannon** будет 15 стальных монстров, каждый с абсолютно индивидуальными характеристиками, которые могут быть изменены, дабы идеально подходить под ваши методы уничтожения всего живого. В качестве примера можно привести полицейский автомобиль Ventura, обладающий мощным двигателем, способным тащить массу брони и всевозможного оружия по различным ухабистым местностям. Все вместе это



превращает машинку в одно из лучших (кроме вас, разумеется) передвижающихся средств уничтожения в игре.

Очень похоже на то, что **Loose Cannon** может стать очень заметным событием на игровой арене, отправив в будущее не одну тысячу игроков. Ведь и на самом деле очень здорово, сделав свое черное (или полосатое) дело, сесть в машину и, как отважный гонщик, не соблюдая правил движения (кому они только нужны?), отправиться отмечать выполненного контракта в ближайший кабачок. Ну, а изумительная графика, что видно на скриншотах, поможет окончательно убедить ваше сознание в полной реальности происходящего.

СИ

# Conquest: Frontier Wars

Александр  
Сидоровский

Дух соревнования в игровой индустрии, похоже, достиг своего апогея. Если раньше непримиримая борьба игр-конкурентов (либо их беспардонное клонирование) начиналась, по крайней мере, после выхода продукта в свет, то сейчас она уже кипит задолго до того, как заветные коробки появляются на полках магазинов. Многие, возможно, знают, что в недрах Sierra разрабатывается трехмерная космическая стратегия Homeworld. Уже имеются скриншоты: красивые такие, трехмерные, великолепно отрентеренные корабли в пылу грандиозной космической баталии. Эта игра по-своему уникальна — ведь трехмерность в космосе встречалась разве что в симуляторах типа Wing Commander... На поле же стратегий безраздельно господствовало

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** Strategy  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft  
**РАЗРАБОТЧИК:** Digital Anvil  
**ОНЛАЙН:** www.digitalanvil.com  
**ВЫХОД:** первая половина 1999



убеждение, что космос плоский и двухмерный. И быть бы Homeworld'у единоличным «буревестником 3D революции» в космических RTS, но... Но вот на игровом небосклоне внезапно появляется проект, чуть ли не копирующий сферический Homeworld. Один взгляд на скриншоты, и поразительное сходство сразу бросается в глаза. И откуда бы, вы думали, у этой игры растут ноги? Правильно, именно

оттуда. Из Microsoft... Вернее, из Робертсовской Digital Anvil.

Те же самые трехмерные звездолеты и масштабные баталии — добро пожаловать в Conquest: Frontier Wars. Основные принципы игры — развитие, исследование, сбор ресурсов и непрерывные сражения — не блещут новизной, и в этом смысле игра не отличается не только от Homeworld, но и от десятков других стратегий. Так в чем же изюминка Conquest: Frontier Wars?

Что касается рас, то разработчики планируют ввести две для одиночной игры и четыре для многопользовательской. Пока известны лишь первые. Это Terrans — высокотехнологичная раса землян с мощным универсальным флотом (возможно, некое подобие Protos из Starcraft) и Mantis, насекомоподобные существа с тактикой численного превосходства (аналог из Starcraft подберите сами).

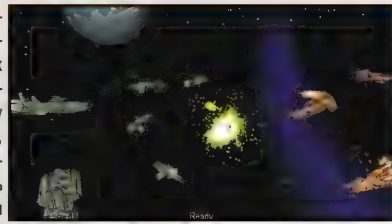
Как обычно, в распоряжении играющего окажутся звездные крейсеры, линкоры, авианосцы, истребители, корабли-шпионы с технологией невидимости и даже космические минеры. Нельзя сказать, чтобы все это было сверх оригинально, но для придания игре черт разнообразия вполне сойдет.

С технической стороны в CFW несколько больше новинок. Внешне игра будет выглядеть так, как если бы мы наблюдали за боями в Wing Commander со стороны. То есть полное 3D со всеми вытекающими отсюда последствиями. Хотя последствия, надо сказать, не всегда приятные. Например, управление. Когда вся трехмерность сводится к холмам и ущельям (как в Total Annihilation), то и с управлением проблем

не возникает. Но если дело происходит в безграничном космосе? Вспомните, как в свое время вы из плоских коридоров Doom'a попали в трехмерные лабиринты Descent. Помните ту карту? Надо отдать должное Microsoft, они обещают сделать управление таким, чтобы у игрока не закружилась голова от трехмерных полетов. Для этого был разработан специальный интерфейс, позволяющий легко контролировать целые армады кораблей и при этом не терять зрелищности игры.

Однако в Digital Anvil понимают, что на одной лишь зрелищности им далеко не уехать. И чтобы затмить конкурента, придется хоть в чем-то да превзойти его. И ведь превзошли... Если в стратегии, которую готовит нам Sierra, игрок не увидит ничего, кроме привычного для RTS развития и боев, то здесь акцент смещен в сторону глобальности. Пусть нам и не обещают очередного Master of Orion киллера, но, по крайней мере, кое-что из его репертуара мы увидим. По словам разработчиков, в их стратегии игроку придется не только сражаться в локальных битвах, но и исследовать, завоевывать и покорять новые территории. За счет этого Conquest: Frontier Wars должен обставить чисто RTS'ный Homeworld.

Еще одно проявление всеохватности — в проекте игрок будет иметь дело с гигантскими флотилиями, причем, не с одной, а с множеством. Чтобы не обременять играющего тягестями командования такой супер армией, разработчики ввели в игру адмиралов: ваших личных помощников, способных принять на себя часть командования. Если вам уже невмочь самому уп-



равлять огромной военной машиной собственной империи, просто возложите командование некоторыми флотами на ваших адмиралов. Управляемые искусственным интеллектом адмиралы начнут самостоятельно принимать решения, вот только насколько разумно они будут себя вести, предсказать пока трудно.

На протяжении игры эти помощники будут, словно дети малые, все время узнавать что-то новое, накапливая личный опыт и прогрессируя в уровнях. Можно не сомневаться, что это сомнительное «нововведение» в жанр разработчики окрестили «элементами RPG». Похоже, что это именно та деталь, которая стала практически необходимым аксессуаром в любой игре, претендующей на следование моде.

Итак, глобальная трехмерная космическая стратегия в реальном времени. За длинным названием скрывается... новый жанр? Переписывание старых мотивов на новый лад современных 3D технологий? Нежизнеспособная смесь великих хитов прошлого или... или же все получится, и мы, игроки, обретем новый, свежий взгляд на знакомую тему? Информации пока мало, так что остается лишь ждать, безмолвно наблюдая за конкурентной гонкой двух весьма похожих стратегий.

СИ

# StarLancer

Виктор НАЗАРОВ  
master@gameland.ru

Wing Commander... Privateer... Эти компьютерные сериалы долгое время грели (да и сейчас, пожалуй, еще занимают) души множества любителей космических баталий, гиперпрыжков сквозь материю Вселенной и прочих антинаучно-фантастических мероприятий. И очень скоро ряд этих игр обещает пополнить StarLancer, который разрабатывается теми же ребятами, которые создавали шедевры, упомянутые в самом начале.

Как вы думаете, когда земляне начнут осваивать новые планеты? Нет, через полтора года рановато, а вот к концу следующего за нашим веком (все помнят, каким по счету он будет?) — в самый раз. По крайней мере, именно так рассуждает коллектив Digital Anvil, создавая StarLancer. К этому времени начнется глобальное разделение сфер влияния на Марсе, Венере, Сатурне и прочих планетах Солнечной системы (прим. астронома: именно здесь находится Земля). В этой схватке сцепятся несколько сверхдержав: Соединенные Штаты, Россия, Китай (помните анекдоты про космические корабли с тысячами кокагазов?), Великобритания и Германия, — которые будут огнем и мечом прокладывать себе дорогу к космическому господству. Разумеется, как настоящий патриот своей страны, игрок не может оставаться безучастным в этой ситуации и с корыстными целями рвется на фронт в качестве заведующего системой снабжения армии тушенкой и лыжными палками с дистанционным управлением. Однако, как и предсказала гадалка, которая перепродавала краденые воздушные шары и работала агентом

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** космический симулятор  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft  
**РАЗРАБОТЧИК:** Digital Anvil  
**ОНЛАЙН:** www.digitalanvil.com  
**ВЫХОД:** конец 1999



Мосссада еще в 1978 году, ему придется оказаться в качестве рядового бойца в 45-ой добровольческой эскадрилье, формировавшейся из самых отможенных кандидатов. Причем, предпочтение отдавалось (насовсем) эскимосам и чукчам. Пройдя суровый конкурс песни и пляски, наш герой таки попадает в эту эскадрилью, направляемую, как правило, в качестве подкрепления на самые опасные задания. И поэтому командование очень любит экономить на материальной стороне вопроса, подсовывая для выполнения оных миссий самую старую технику, которая еще ухитряется летать, нарушая все принципы современной физики. Конечно же, в качестве игрока вы совсем не будете одиноки — ведь компания в этой эскадрилье подбирается весьма интересная. Вам придется работать рука об руку с массой (а также объемом) персонажей, среди которых выделяется командир эскадрильи полковник Мария «Медуза» Энрикес, 30-летняя барышня из бывшего испанского флота, бесславно погибшего, как когда-то и Великая Армада. Она явно что-то скрывает в своем прошлом, но, вполне возможно, что именно вам посчастливится проникнуть в эту тайну. Но это все руководящий состав, а на самом деле во время игры придется взаимодействовать непосредственно с коллегами по уничтожению мерзких врагов. Наиболее колоритные персонажи —

это Жан-Марк «Француз» Батист, 25-летний разгильдяй, горящий желанием отомстить за уничтоженный французский флот, а также вырубленные на Марсе виноградники. Его ровесница Мишель «Мэйдэн» МакКрэй когда-то была пилотом на рудниках (и за что ее бедную туда сослали? вместе с декабристами, наверное), где заступила славу отличного летчика-испытателя, однако, у нее полностью отсутствует боевой опыт, т.к. на горных работах прихотилось сражаться лишь с похмельем по утрам. И последним, на кого стоит обратить внимание, является Стивен «Бульдог» Тейлор-Хендри, которому уже 30 давно, а он до сих пор не знает, что такое рок-н-ролл. Бывший военный, которого выгнали пинками после 12 лет службы, он решил провести остаток своих дней в качестве наемника, для чего и направился в 45-ую эскадрилью. Итак, именно с этими (да и с многими другими тоже) персонажами вам и придется сосуществовать, деля с ними последнюю рубашку, кожаные штаны и купальную шапочку.

Очень любопытным является то, что сюжет в StarLancer будет нелинейным. В зависимости от того, каким вы выберете свое воплощение во Вселенной игры (рост, вес, цвет глаз и коэффициент IQ), будет строиться вся дальнейшая судьба: создаваться древо миссий и, соответственно, развиваться сама история тяжелой жизни борца за светлое будущее человечества. Каждый шаг, вдох или выдох, и даже не исключено, что и мысль, влияют на то, что встретится на последующих этапах игры. Разумеется, ваши достижения или, наоборот, ужасающие провалы (например, в памяти) не останутся без внимания и окажут часто совершенно непредсказуемый эффект на все грядущие события. Одним словом, в StarLancer придется сначала думать, а уж потом выполнять команды своего головного мозга, дабы продвигаться в игре как можно дальше и дольше.

Конечно, основные действия StarLancer разворачиваются в космосе, где вам предстоит заниматься отнюдь не проведением опытов по определению скорости произрастания кактусов в условиях невесомости, а самими что ни на есть настоящими боями с армадами врагов. Ведь 45-ая эскадрилья никогда особенно не ценилась среди прочих военизированных формирований, и ее экипажам всегда отводилась роль пушечного мяса во всевозможных сражениях. Следовательно, рано или поздно (а

точнее будет сказать — в самом начале игры) вы столкнетесь с проблемой выбора своего верного боевого ослика. Всего в игре будет доступно 12 летательных аппаратов, правда, не одновременно, ведь это зависит от самой выполняемой миссии и кучи других факторов (например, абстинентный синдром техников). Конечно, кроме своих кораблей, вам встретятся и множество другой техники. В StarLancer можно будет полюбоваться более чем 80 кораблями, кораблями и кораблями. Среди них окажутся и маленькие истребители, и огромные крейсеры, при виде которых задумяешься о бренности всего сущего. Однако, так как, надеюсь, камикадзе вы становитесь не собираетесь, то, безусловно, придется озаботиться укомплектованием своего стального голубя мира всевозможными средствами уничтожения всего живого. Для этого вам не потребуется применять на себя словеску монтера-носильщика и ползать под днищем корабля, прикуривая к нему ракеты, пулеметы и другие увеселительные приспособления для фейерверков. Все, что нужно будет сделать, — это при помощи своего настольного грызуна (которого в народе называют «мышью») указать, что и куда необходимо прицепить. Всего в игре вы сможете воспользоваться 20 видами различного оружия, среди которого есть одна чрезвычайно занятная вещь, весьма полезная для спасения вашей драгоценной шкурки. Речь идет о ракете, которая способна пробить «дыру» в материи космоса, тем самым создавая замечательную возможность для незаметного отхода.

Что касается того, как все это будет выглядеть в StarLancer, то Эрин Робертс (продюсер и директор игры) заявляет, что визуальные эффекты, в частности, и вся графика вообще именно такие, какие можно ожидать от создателей Wing Commander. Робертс также хвастает тем, что теперь в игру добавлено огромное количество полигонов, поднимающих графику игры на новый качественный уровень. Кроме этих многообещающих слов, хочется добавить, что разработчики клянутся при помощи нового движка привнести гораздо больше анимации во всевозможные космические перелеты и баталии, которые будут выглядеть именно так, как это станет происходить лет через 100. И, наконец, AI врагов и друзей тоже должен оказаться очень неплохим, ибо

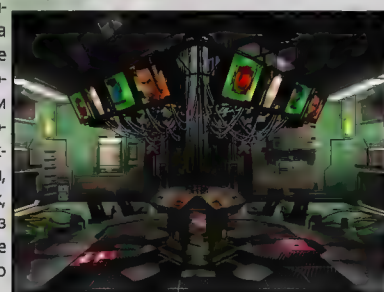


его проработке Digital Anvil уделил немало внимания.

В заключение стоит упомянуть и о мультиплеере, который в StarLancer будет реализован достаточно интересно. Кроме стандартного deathmatch'a у игроков появится шанс пройти всю игру рука об руку или вдоволь налетаться в отдельных миссиях. Робертс заявляет, что у каждого пилота постепенно будет происходить накопление опыта и «самые отважные игроки смогут не только планировать бои во время брифингов, но и отдавать команды своим товарищам прямо во время сражения».

Одним словом, дело, начатое Юрием Гагариным еще в далеком 1961 году, живет и процветает. Космос так и манит к себе, дразня светом далеких звезд, которых, к сожалению, достигнуть невозможно. Однако не все так запущено. Ведь есть замечательные организации (и Digital Anvil тому пример), стремящиеся помочь страждущему человечеству испытать себя в боях на бескрайних просторах Вселенной. И если учесть предыдущие проекты этой команды и то, что они обещают в итоге сделать из StarLancer, то с большой вероятностью можно утверждать, что у этой игры есть все шансы стать одним из лучших грядущих космических симуляторов.

СИ



## Elysium

Николай ДЕРБНИК  
erlin\_post@usa.net

Пару месяцев назад мы уже писали об Elysium — новом проекте Cavedog. В то время он находился на первых стадиях «расклевывания». Спешим поделиться более развернутой информацией.

## ELYSIUM — ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Рекламные проспекты гласят: «Сон, который вы навсегда забыли. Мир, который вы знали всегда. В поисках истины они нашли то, что выходит за рамки самых невероятных сновидений». Что бы это значило?

Логичнее всего спросить разработчиков, Джона Каттера и Нила Холлфорда (John Cutter и Neal Hallford) — тех самых, которые в свое время создали шедевральный Betrayal at Krondor для Sierra On-Line. Соединив описания, взятые из интервью с этими двумя игровыми монстрами, получаем следующую картину.

Оказывается, параллельно нашей реальности существует еще одна, и называется она Элизиум. Какой из двух миров реальнее, решить не трудно (трудно поверить), ибо вся наша мифология — не более чем искаженное отражение истории того, другого мира, наша наука — лишь сокращенная версия его магии, а великие достижения всех наших культур попали сюда через видения спящего разума, проще говоря, через сны. В снах же, кстати, находятся и порталы, ведущие в Элизиум — реальность по ту сторону сновидений.

Некий доктор Shepherd, изучая сны собственного пса, обнаруживает один из таких проходов и вместе с друзьями и коллегами начинает исследовать обратную сторону мироздания и силы, ко-

торые угрожают привести мир людей на грань исчезновения.

МНОГОСЛОЙНЫЙ ПИРОГ  
НА ЛЮБОЙ ВКУС

Впрочем, назвать приведенную выше историю сюжетом или даже завязкой никак нельзя. Это, скорее, фон, на котором происходят события. Устройством игра похожа на телесериал свободного полета, например, X-Files, то есть представляет собой набор серий-эпизодов, различающихся по жанру, настроению, длительности и населенности действующими лицами.

Каждый эпизод начинается с засыпания в реальном мире, после чего действие переносится в фантастический мир Элизиума. В некоторых сериях главным игровым элементом будут сражения (на шкале жанров расположенные где-то между RPG и action), но есть и «романтические», и даже комедийные эпизоды, в которых торжествует adventure пополам с квестовыми головоломками. И так — до пробуждения.

Что именно будет происходить за гранью снов, во многом зависит от того, кто спит: например, один из сюжетов — про военизированные кошмары американского ветерана — называется «Farewell Vietnam». В другом Dr. Shepherd исследует в лабораторных условиях черно-белые сны своего собственного пса и, рискуя подхватить ликантропию, находит источник происхождения легенд о волках-оборотнях.

Среди прочих приключений — путешествия на летающих кораблях и сражения с оборотнями, война против тирании

злобного властелина сновидений Иврисса, а также приключение одного персонажа в сновидениях другого. Ну, а раз уж Элизиум «вдохновлял мыслителей и художников на протяжении всей истории человечества», то нет ничего удивительного, что в одной из серий можно попасть в мир картин Рембран-



дта, а в самом первом эпизоде присутствует Стоунхендж.

## ОТ ПЯТИ ДО СОРОКА ОДНОГО

Когда игра появится, в ней будет лишь пять законченных и самоценных серий, каждая из которых рассчитана на 5-20 часов развлечения. В течение следующих четырех-пяти лет Cavedog планирует довести число эпизодов до сорока одного, а общую длительность сериала до 500 игровых часов. И если верить разработчикам, то даже на этом они останавливаться не собираются.

По мере выпуска сериала планируется как можно полнее использовать обратную связь, получаемую от игроков. Пройдя очередной этап приключений, игроки смогут прямо из игры выйти в специально организованную интернетовскую конференцию, дабы обсудить друг с другом превратности сюжетной линии, обменяться хинтами и наводками, а заодно выразить свои пожелания по поводу дальнейшего развития событий. Так что если кому-то понравится некий персонаж, пишите: велика вероятность, что вы увидите его и в следующем эпизоде. Или если вдруг, например, сражения окажутся особенно популярны, то разработчики пойдут на поводу у публики и выпустят побольше серий в стиле action.

В принципе, проходить эпизоды можно в любом порядке: в конце концов, это вполне самостоятельные игры. Тем не менее, общий сюжет, связывающий кусочки головоломки воедино, должен, по замыслу Cavedog, побуждать нас играть все-таки последовательно, начиная с первой серии — и не пропуская ни одного нового CD с продолжением.



## ПЕРЕХОДЯЩИЕ ГЕРОИ

Серии объединены не только общим сюжетом, который будет постепенно раскрываться по мере выхода (и прохождения) новых частей игры, но и героями, от чьего лица и происходит исследование мира Элизиума.

В вашем распоряжении от одного до четырех персонажей — состав партии зависит от жанра и сценария конкретного эпизода. Формирование команды происходит так же, как в Betrayal at Krondor: всего в игре имеется девять основных действующих лиц (то есть тех, кто хотя бы на время может оказаться главным героем) плюс некоторое неизвестное число второстепенных, которые так до самого конца и останутся в ранге NPC, но будут иногда к вам присоединяться. Присоединяться, действовать на экране с видом от третьего лица, сражаться в реальном времени (но с возможностью приостановить игру на время манипуляций с inventory), подчиняться интуитивному интерфейсу, колдовать по новой системе магии. В общем, жить и взаимодействовать в меру своих скромных сил.

Силы эти (то есть характеристики персонажей), будут заданы изначально, но неизменными не останутся. Все-таки игра позиционирована как «приключение с сильным уклоном в RPG». Впрочем, говорить об уклонах еще рано — ни о внутреннем устройстве героев, ни о путях набора опыта, ни о росте в уровне нет никаких сведений.

Зато совершенно точно известно, что персонажей можно будет переносить из игры в игру, причем, вне зависимости от порядка прохождения серий. Так,

одолев, например, третью часть, в которой ваш герой приобрел определенные способности или завладел мощным оружием, вы можете продолжить приключения в части первой, не теряя ни полученных преимуществ, ни опыта. При этом игра сама подкорректирует уровень сложности так, чтобы вы не заснули перед монитором от скуки и сознания собственной не мерянной крутости.

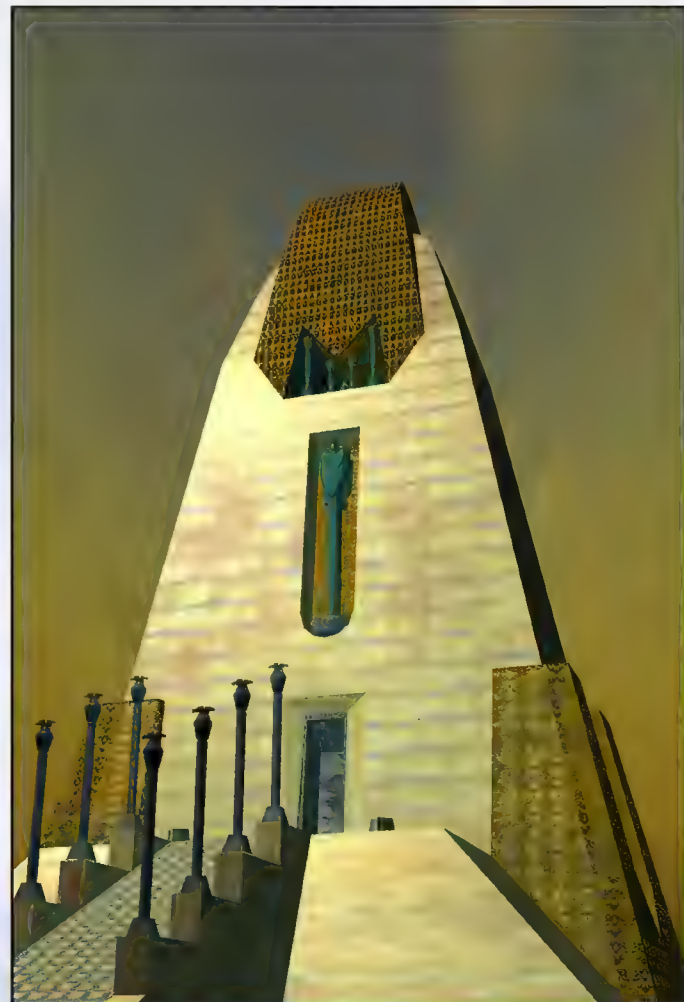
## НА ЭКРАНЕ ЭЛИЗИУМ

Ничего, кроме десятка скринов, пусть даже отличного качества, нам увидеть не удалось. Приятно, конечно, когда эскизы к игре напоминают кадры из культового телесериала (вроде The Prisoner), но так хочется чего-нибудь анимированного и со звуком...

Увы, первый небольшой ролик под 3Dfx, иллюстрирующий возможности движка, хоть и выпущен, но разработчики во главе с Каттером считают его не более чем черновым наброском, дескать, «к выходу игры все изменится», а нормальная демка, на которую можно будет как следует посмотреть, появится только ближе к концу 1999. Вот тогда-то мы и насмотримся на вид от третьего лица с переменным ракурсом подвижной камеры и аппаратным ускорением.

Что ж, если поверить всему, что обещают разработчики, вырваться из мира компьютерных снов будет нелегко: игрушка должна получиться увлекательной. А почему бы и не поверить авторам Krondor-a? До конца следующего года хотя бы?

СИ



# Hired Guns

Владислав НАЗАРОВ  
master@gameland.ru

Чувствуется, слышится и временами даже видится, как жанр компьютерных игр, в честь которого ВИА Metallica назвал свой альбом «Kill'em All», не дает покоя разработчикам, вводя их в глубокий транс и навевая им мысли о многомиллионных состояниях, ваннах с шампанским и оргиях в полнолуние на Красной площади. И, надо признаться, лишь самым стойким бойцам удается вернуться из этого состояния. Как писал еще Оскар Уайльд: «Я могу выдержать все что угодно, кроме искушения». Оказалось, что это можно отнести не только к столь значимым фигурам мировой литературы, но и к фирме-разработчику Devil's Thumb Entertainment и небезызвестной организации Psynosis. И как только на горизонте забрезжил призрак Денег, эта дружная компания, радостно потирая шаловливые конечности, бросилась заниматься созданием очередного шедевра, который, безусловно, останется в памяти потомков археологов, без вести пропавших после того, как отправились на поиски древнего поселения гуттаперчевых летчиков-испытателей. Речь пойдет об игре **Hired Guns**.

Если вы обладаете феноменальной памятью, то для вас, конечно, не составит труда назвать по именам 119 любимых плюшевых аллигаторов Тутанхамона, и, разумеется, мне и не придет в голову сомневаться в ваших знаниях по истории компьютерных игр и прочих электронных развлечений. Для остальных, кто до сих пор не помнит наизусть таблицу, придуманную известным изобретателем напитка со рокаградской крепости, напомним кое-какие исторические факты.

Дело в том, что **HG** не является оригинальной игрой. Даже ее название ведет свой путь из глубины веков. Таким термином я обозначаю 1993 год, когда, кроме того, что всем, родившимся в 342 году, исполнился бы 651 год, увидела свет игра для Amiga, которую создатели решили обозвать почему-то **Hired Guns**. Особенностью игры, объединяющей в себе элементы action, приключения и даже RPG, являлось то, что игровой экран был разбит (правда, не молотками и не головами футболистов-парашютистов) на четыре четверти, каждая из которых являлась окном в субъективную реальность отдельного персонажа.

Причем, в соответствии с природой ряда западных производителей, господра разработчи-



ки не стали очень сильно утруждать свои органы, предназначающиеся для мышления, и просто создали римейк на некогда популярную тему.

Сюжет **Hired Guns**, к сожалению, не отличается особо интересными находками. Честно признаться, последних нет вообще. Но справедливости ради (куда же без нее, родимой?) стоит отметить, что, в принципе, это никогда не являлось самой сильной стороной игр такого жанра.

Итак, дело происходит в планетарной системе Лайтен. Здесь три зловещих мега-корпорации, каждая занимающаяся мерзкими делами в одной из трех областей (биогенетика, военные и прочие высокие технологии), исповедующие принцип «любви себя, чихай на всех, и в жизни ждет тебя успех», вовсю используют труд несчастных колонистов с Земли. По большому счету, а также согласно сводкам, публикуемым в научно-популярном журнале для космонавтов-полиглотов «Чебурашка сотоварищи против кенгуру-мутантов», это весьма прибыльное занятие. Поэтому эти жадные до чужих денег организации, буквально поработили сводбодобивых потомков Ивана Сусанина и великого инквизитора Торквемады, решив гнусно на них нажиться. Разумеется, нашелся такой герой по имени Киршер, который решил положить конец этим империалистическим прощам (а может, просто стало завидно их удаче — уж лучше ни себе, ни людям?). Он полагает, как и все настоящие герои, что насилие можно остановить только насилием. Вместе с тремя соратниками (по их повадкам, кстати, вполне можно догадаться, что они являются выдающимися маньяками-убийцами), спасители отправляются на бой кровавый, святой и правый или левый (так как наши герои путают эти стороны), чтобы наконец-то остановить происходящее безобразие. Для этого у нашей компании есть все шансы, а также зубы и злость, да-

бы крушить, убивать и наносить тяжкие телесные повреждения врагам разумного, доброго, вечного, сторонникам дешевого, надежного и практичного. Словом, отважные герои берут ноги в руки (психологический момент для морального подавления врагов) и идут с автоматами наперевес драться за мир.

Создатели игры создают ее на движке Unreal (в самом деле, зачем еще и напрягаться, делая свой?), дабы в полной мере насладиться возможностями этой, безусловно, замечательной разработки. Соответственно, в **Hired Guns** можно ожидать все те же воистину чудесные эффекты, за которые пролетарские массы, а также творческая интеллигенция так полюбили игру-донора движка.

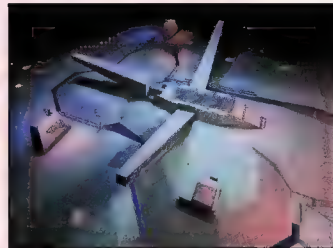
Экран, на который вы будете смотреть (все же это необходимо для того, чтобы хоть как-то продвинуться к победе), разделен на четыре, а если быть точнее, на пять частей (пятая является панелью управления, которая является незаменимым другом и помощником в игре). Эти окошки позволят вам одновременно управлять, соответственно, сразу четырьмя бойцами. Поэтому в **Hired Guns** будет просто необходимо проявить свой талант руководить такими отрядами (очень жаль, если у вас нет реального опыта управления подобными войсками, будет тяжело), и, так как некоторые задания могут выполнить только определенные бойцы, придется тщательно планировать ход каждой миссии. Например, некий персонаж по имени Осведжер может очень неплохо переносить всевозможный ущерб, который пытаются нанести его богатырскому здоровью не в меру агрессивные враги. А Рориен имеет уникальную возможность видеть в темноте, что является чрезвычайно полезной способностью, особенно на темных уровнях. В вашей команде будет еще одна весьма любопытная личность по имени Мириэл (как заявляют разработчики, к республике Мари Эл она ни коим



образом не относится). Это существо женского пола может легко и непринужденно со страшным криком самурая вломиться в компьютерную сеть, которой опутан буквально каждый дециметр игры, что перенесет вас в киберпространство, позволив вдоволь поиздеваться над несчастными вирусами и просто отдохнуть в непринужденной обстановке. Ну, а командир отряда Киршер владеет навыками народного целительства (правда, вовсе не такого, о каком вы подумали), что дает ему возможность зализывать свои раны, а если случится чудо и у него будет хорошее настроение, то и для других бойцов он может стать таким доктором Айболитом. Кстати, интересно и то, что в случае гибели кого-нибудь из вашей команды, погибший может быть вновь восстановлен в рядах вашего славного коллектива путем воскрешения в пробирке сверхсекретной лаборатории по клонированию тараканов (наши герои имеют туда несанкционированный доступ, чем воево и пользуются). Единственная проблема заключается в том, что, выйдя оттуда, у бойца начисто отсутствует какой-либо опыт, так что он очень скоро может вновь совершить увлекательное путешествие по пробиркам этого заведения.

Для того чтобы осуществить четкое и чуткое руководство всеми подчиненными, вам ужасно пригодится панель управления, при помощи которой можно переключаться между бойцами. Она также весьма поможет отдавать им (совершенно безвозмездно, т.е. даром) всевозможные команды, которые, что самое интересное, можно объединять в макросы и, при необходимости, запускать в различных ситуациях, вызывая тем самым строго определенный набор действий.

Среди возможностей бойцов стоит назвать талант вести за собой товарищей или, наоборот, играть роль ведомого. А как не отметить способность, скажем, замаскироваться под одиноко стоящий фикус с кленовыми листьями цветка носа Деда Мороза? А, по совместительству, выполнять роль снайпера, который мучается извечной проблемой: «Что-то хочется, а кого — не знаю...» Также вы можете отправить подчиненного, который не почистил перед сном зубы (конечно, не свои, а вашей любимой мумии), на патрулирование какого-нибудь важного участка границы (для пресечения контрбанды спирта), или сделать так, чтобы несколько



ко бойцов прикрывали шквальным огнем третьего, пока он бегает за пивом.

Некоторое внимание стоит уделить и врагам, с которыми предстоит встретиться в **Hired Guns**. В общем-то, ничего особенного: это всевозможные монстры-мутанты, роботы и банальные люди. Правда, есть в этом моменте одна изюминка, которая может порадовать до самой глубины души (конечно, если она не слишком глубокая) любого воюю: вам обязательно попадетс на пути Ребенок с Гранатой, такое суицидальное существо, стремящееся прекратить свой короткий век, но исключительно вместе с вами. Стоит отметить, что это, возможно, первая игра, где вашими жертвами станут толпы детей. Уже представляю радостные оскальки гуманистов-пацифистов, нежно поглаживающих свое оружие в ожидании появления из-за угла какого-нибудь юного создания, дабы точным выстрелом из гранатомета в голову прервать противный стук его сердечной мышцы. Однако сами мы осуждаем столь неведомые нам фантазии, в чем и спешим всенародно, то есть как на духу, признаться.

Оружия в игре, кстати, будет много. Вам удастся испытать запас прочности пил с бензиновым моторчиком, пострелять из замечательных пистолетов Киршера, поупражняться в метании гранат и, вообще, заняться массой интересных упражнений с всевозможными орудиями убийств.

Бегло окинув взглядом (или тщательно прочитав 17 раз и выучив наизусть) написанное выше, можно сделать предварительный вывод. **Hired Guns**, при всем том, что будет представлять собой мэйнстрим-игру в жанре 3D-action, не лишена ряда интересных моментов, которые, не исключено, привлекут к ней внимание. Хотя полной, то есть окончательной, уверенности в этом почему-то нет.

СМ

## Steel Rebellion

ПЛАТФОРМА: PC  
ЖАНР: 3D real-time strategy  
ИЗДАТЕЛЬ: Не анонсирован  
РАЗРАБОТЧИК: FunCom  
ОНЛАЙН: www.steelreb.com  
ВЫХОД: весна 1999

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН  
dreg@gameland.ru

Норвежская команда разработчиков FunCom решила поднять небольшое восстание. С скромным такой бунт, который ни при каких обстоятельствах не перерастет в революцию, но крошечки оппонентам попортит. Операция получила кодовое название «**Steel Rebellion**».

Если давать самую общую характеристику, то **Steel Rebellion** можно назвать близким родственником **Uprising**, сделав при этом две существенные оговорки. Во-первых, в **Steel Rebellion** полностью исключены добыча и менеджмент ресурсов, а следовательно, невозможно и создание юнитов. Во-вторых, под вашим началом не может оказаться одновременно более десятка единиц боевой техники.



Эти два коротких, но архиважных замечания перечеркивают жирной чертой классическую концепцию большинства стратегических игр. **Steel Rebellion** предполагает интенсивные военные действия при тотальном дефиците боевых средств. Никаких конвейеров, постоянно обновляющих и пополняющих ряды юнитов, никаких груд копошащегося металла, получившего прозаическое название «стенка на стенку»... Максимум десять боевых машин — и вперед, на полчища врага.

Силы будут неравными, и, как не трудно догадаться, преимущество будет на стороне противника. Такое неравенство диктуется сюжетной линией игры. Вам выпадает сомнительная честь возглавить восстание шайки сорвиголов против элитных военных подразделений.

Игра поделена на отдельные миссии, что никак не выбивается за рамки привычных RTS. А вот то, что в каждой миссии помимо главного задания есть еще пара дополнительных — уже гораздо любопытнее. Выполнение основного задания является скорее формальностью, нежели реальным продвижением вперед, так как за него дается весьма скромное вознаграждение. А вот хорошо подзаработать можно, толь-



ко выполняя опциональные дополнительные задания. Но, как говорится, уже на свой страх и риск.

Здесь внимательный читатель может уличить нас в лукавстве — вроде бы говорили, что ресурсов нет, а потом пишите про денежные вознаграждения... Правильно, один ресурс в виде звонких монет в игре все же присутствует, но он используется только между миссиями. На полученные в ходе сражений деньги можно вызвать подкрепление или подкупить новые узлы и вооружение для техники (проще говоря, произвести upgrade). Вот и получается, что рвение при выполнении каждого задания существенно облегчит жизнь в дальнейших миссиях.

Подобрались к боевой технике. Вы будете командовать только боевыми машинами, например, джипами, танками или броневиками, пехота будет исключительно у противника. Как и в **Uprising**, вы можете не только смотреть на поле брани с высоты птичьего полета, но и забраться в кабину любого из юнитов.

Обнаружит технику противника можно будет по звуку работающего мотора. Очевидно, что рев мощного двигателя танка распространяется намного дальше, чем тихое урчание военного джипа. Детекцией распространения звуковых волн будет заниматься специальная система, названная «noise detection system».

Последний штрих к портрету юнитов. Боевые единицы, по мере ведения боевых действий, будут накапливать опыт и постепенно приближаться к рангу ветеранов. А это значит, что возможен перенос юнитов из одной миссии в другую.

Все команды о перемещении и атаке отдаются согласно системе point-and-click. Более специфические или комплексные задания осуществляются посредством специального меню-круга. Например, щелкнув на объекте противника, вы можете не только просто напасть на

него, но и приказывать своим союзникам атаковать эту цель, следовать за объектом или нанести более мощный удар из специального орудия. Кроме этого, во время марш-броска юнитам можно назначить один из режимов перемещения: от скоростного, но легко обнаруживаемого, до скрытного, но практически незаметного.

Релиз **Steel Rebellion** будет содержать 24 миссии, 25-30 видов боевой техники, несколько типов территорий и ландшафтов, всевозможные погодные казусы. Заявлен multiplayer на 8 игроков. Сейчас игра находится на стадии альфа-версии и окончательно будет доведена до ума к весне 1999 года.

СМ



## Oni

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН  
dreg@gameland.ru

Но почему именно Oni? Почему после создания Myth: The Fallen Lords ребята из Bungie решили перекалифицироваться из стратегов да в экшенисты? Ответа нет, но факт остается фактом, и нам придется с ним мириться.

Проект Oni был навеян японскими мультипликационными лентами (разработчики называют, в частности, Ghost in the Shell, Fists of Fury) и аниме. Неудивительно поэтому, что главная героиня — девушка по имени

Конокко (Konoko) — в совершенстве владеет искусством ниндзюцу.

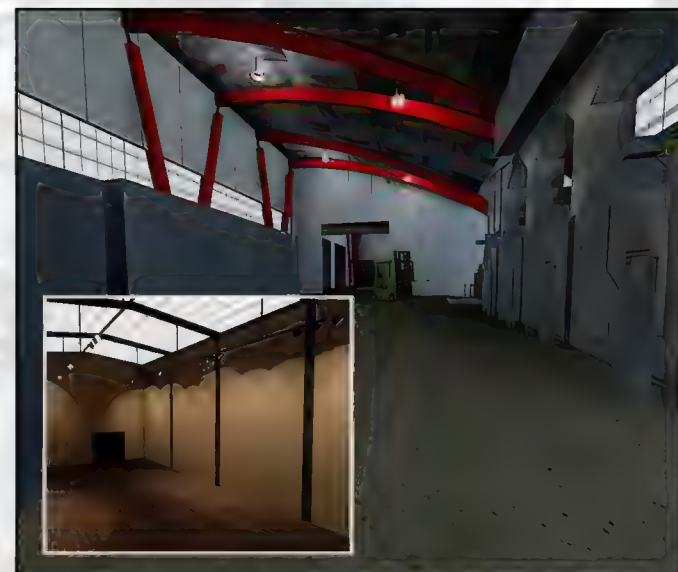
В игре сделан упор на поединки с использованием боевых искусств, огромное преимущество которых заключается в полной самодостаточности. Боеприпасы, знаете ли, к ним не нужны... Конечно, такой подход стар, как и сам жанр, ведь еще старина Дюк Ньюкем очаровательно махал в воздухе ножкой, иногда даже ласково касаясь носком ботинка милых мордашек врагов. Но на деле такой вариант

борьбы с противниками являлся просто самоубийственным. Единственное его оригинальное применение — deathmatch на уровне без какого-либо оружия. Только ноги. И только для эстетов. В Oni боевые искусства, во-первых, будут намного разнообразнее, во-вторых, станут реальной альтернативой огнестрельному и другому оружию. Длинный прыжок в воздухе или подсечка помогут избежать выстрелов противника и серьезно ранить его.

Про интерактивность уровней и заодно про динамику действия хорошо говорят слова разоткровенничавшихся разработчиков: «...прыгайте через ограду, вырубайте свет, бросайте гранату и бросайтесь через зеркальное стекло, на доли секунды опережая ударную волну взрыва». Звучит!

Не одними подвалами и катакомбами будет жива игра. В мире Oni полно открытых территорий, заселенных самыми разными созданиями. В основном, разумеется, это будут люди, но чем черт не шутит? Важно заметить, что среди населения будут присутствовать и NPC, благосклонно настроенные по отношению к вашей персоне.

О техническом воплощении Oni пока



говорят только скриншоты, которые до поры до времени мы оставим без комментариев. Разработчики отказались от лицензирования существующих графических engine, а занимаются изобретением своего собственного. В добрый путь — опыта работы с трехмерной графикой у Bungie достаточно.

На этом наша информация исчерпывается. Мы бы с удовольствием поде-

ПЛАТФОРМА: PC, Mac  
ЖАНР: 3D action  
ИЗДАТЕЛЬ: Bungie  
РАЗРАБОТЧИК: Bungie  
ОНЛАЙН: www.bungie.com  
ВЫХОД: вторая половина 1999

лились и другими фактами, но их простору нет. Тем не менее, к теме Oni мы еще обязательно вернемся, так как после выхода Half-Life и Sin жанр 3D action обрел второе дыхание. Кто знает, быть может привнесение восточного колорита и боевых искусств откроет ему третье?..

СИ

## PC | Rally Championship

## Rally Championship

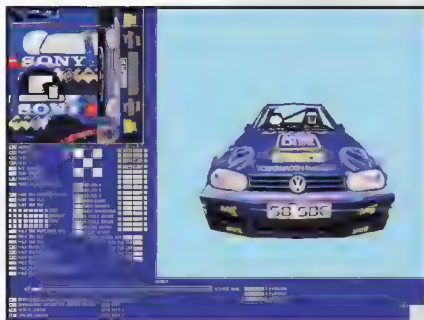
Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН  
dreg@gameland.ru

Euopress снискал немалую известность за счет своей серии игр «Rally». Всего в серии четыре игры, общий тираж которых перевалил миллионную отметку. Компания тесно сотрудничает с организаторами ежегодных соревнований Rally Championship, выпускающая на разных платформах первоклассные гоночные симуляторы.

Новый проект Euopress, который лаконично называется Rally Championship 99, был назван журналом PC Games «наиболее обещающей гонкой следующего года». Мож-

но было бы считать это обычным рекламным трюком, если бы не скриншоты, которые дают повод для подобных отзывов.

В работе над проектом задействованы менеджер компании Mobil 1 British Rally Championship Джон Хортон (John Horton) и прошлогодний победитель соревнований — гонщик с двадцатилетним стажем Мартин Роу (Martin Rowe). Вместе с ними прорабатывается физическая модель движка,



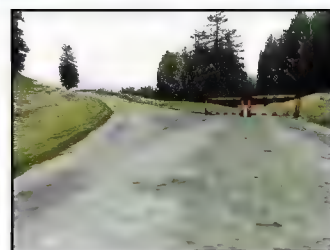
шлифуются алгоритмы поведения автомобиля при столкновениях, заносах, движении юзом.

Все 36 трасс общей протяженностью в 400 миль полностью повторяют реальные прототипы и представляют собой фотореалистичные модели. «Фотореалистичные» в данном случае означает высочайшее качество визуализации и облета, за которое придется платить очень высокими аппаратными требованиями. Крайне желательна машина с



процессором, работающим на тактовых частотах не ниже 300MHz, 64Mb RAM, 12Mb(!) видеоускоритель. Но такие запросы вполне законны — новая планка качества вывода графики (всем существующим и многим анонсированным играм далеко до Rally Championship 99), соответствующие требования к конфигурации.

Заявлены три варианта игры (чемпионат, аркадные соревнования, заезд на время), поддержка восьми игроков в многопользовательской игре (до четырех на одном компью-



тере), возможность использования джойстиков с отдачей и эффективное использование расширенных команд процессоров серии K6 3DNow! Релиз должен появиться весной 1999 года.

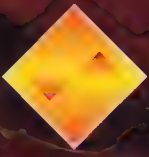
СИ

# MEDIEVIL

Medieval



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

Оригинальный черный диск за \$15!

# Chocobo Racing

Дмитрий ПОЛЮХОВ  
predator@gameland.ru

На приставке от компании-конкурента SONY есть одна такая очень хорошо продаваемая игрушка, а называется она Mario Kart. Смысл ее на удивление прост: вы выбираете своего персонажа и принимаете участие в гонке против других 7 оппонентов, параллельно используя разное оружие и бонусы для предотвращения попыток противника вас обогнать. Очень веселая игра, где присутствуют как одиночные заезды, так и битвы с партнерами.

Square хочет попытать счастья на этой ниве и выпускает свой вариант Mario Kart — **Chocobo Racing**. Все знакомые

с миром Final Fantasy, конечно, помнят этих веселых быстро бегающих желтых птичек ростом с человека — местных эквивалент лошади, — в Final Fantasy VII



Теперь же мы получим полноценные скачки верхом на незабвенных Чокобо. Семь различных трасс (среди них поля, замки и другие красоты) и восемь персонажей обещают нам в полной версии, а также несколько режимов игры, в первую очередь — гонка против друга.

уже доводилось участвовать в заездах на этих удивительных существах.

Будет присутствовать и сюжет, в отличие от Mario Kart. Пока можно сказать, что графический движок довольно быстрый — примерно 30 кадров в секунду, приятные спецэффекты и другие ставшие уже обычными изыски. Каждый персонаж обладает своим особым оружием и секретными приемами, которые можно будет выбрать из списка перед гонкой.

Square заявило игру в Японии в 1999 году, но пока неизвестно, планируется ли выпуск в Европе и США.

СИ

ПЛАТФОРМА: PlayStation  
ЖАНР: Гонка  
ИЗДАТЕЛЬ: Square  
РАЗРАБОТЧИК: Square  
ОНЛАЙН: www.square.co.jp  
ВЫХОД: Весна 1999



DC, PC | Sega Rally 2

# Sega Rally 2

Борис РОМАНОВ  
borisr@gameland.ru

Итак, перевод на Dreamcast (и PC) замечательной игры **Sega Rally 2**, одной из лучших гонок для игровых автоматов за всю историю, уже практически завершен. И нам, наконец-то, представилась возможность взглянуть на ее последнюю версию, о которой здесь и пойдет речь. Так что же в ней изменилось с момента ее анонса на Токийской выставке игрушек, после которого у нас возникли огромные сомнения по поводу ее будущего? К счастью, очень и очень многое.

Начнем с самого главного, то есть с графики, по поводу качества которой у нас и возникли сомнения после ее первого показа. Если даже просто сравнить ее первые скриншоты, которые до сих пор можно найти на японском сервере Sega (и которые мы по определенным при-



метен лишь тем, кто очень хорошо знаком с ее версией для игровых автоматов. Речь здесь идет о тумане, который в **Sega Rally 2** для Dreamcast на данный момент скрывает проблемы со своевременным построением на заднем плане изображения на тех четырех трассах, которые были взяты в эту игру из ее версии для игровых автоматов. Но тут уж ничего не поделаешь. Все дело в том,

водительность в три миллиона треугольников в секунду, при этом заставляя ее делать несвойственные ей вещи. Не стоит и объяснять, что от игр первого поколения таких результатов могут добиться лишь гении программирования, которые, к сожалению (или к счастью) сегодня уже работают над своими следующими проектами. Переводом же их «старых» игр обычно занимаются молодые и никому не известные программисты, которые только впоследствии становятся настоящими корифеями. Кстати говоря, именно так и начинали свою головокружительную карьеру очень многие популярные сегодня личности. В частности, первым проектом Yuji Naka, впоследствии прославившегося своим Соником, был перевод на приставки стрелялки Afterburner. Но это уже к теме не относится, так что давайте снова вернемся к **Sega Rally 2** для Dreamcast.

К нашему глубокому удовлетворению, компания Sega чуть ли ни впервые в своей практике соизволила не просто тупо перевести свое великолепное произведение на домашнюю платформу, но и добавить в него достаточно новых режимов, чтобы мы уже могли без угрызений совести называть его новой версией игры, а не просто очередным набившим

оскомину портом (камешек в огород третьего Fighter'a). Так, наряду с четырьмя оригинальными трассами, в эту версию игры войдут еще шесть. Здесь Sega, правда, схитрила и засунула в данную игру все четыре трассы из первой Sega Rally. Однако наряду с ними, специально для Dreamcast, она все-таки разработала целых два эксклюзивных уровня, которые, надеюсь, станут отличным дополнением к классическим восьми. Таким образом, в этой версии игры вам станут доступны две трассы в пустыне, две трассы в горах, две трассы в городе, а также две снежные и две «грязные» трассы. Набор, прямо скажем, не самый худший, особенно если вспомнить, что за качество и разнообразие большинства из них уже сегодня можно не беспокоиться.

Кроме новых трасс, Sega также добавит в свою вторую Rally и новые лицензированные у производителей машины, общее количество которых, вроде бы, превысит отметку в 10 штук. Это, конечно, не 150 машин Gran Turismo, однако, в раллийных гонках больше машин и не участвует. Кроме всего прочего, каждую из моделей можно будет в любое время усовершенствовать, чтобы она как можно лучше подходила для той или иной трассы.

Но на этом усовершенствование своей **Sega Rally 2** компания не закончила. Обзаведясь мощнейшей приставкой, Sega решила в этой игре для пользы дела поиграть с ее богатыми аппаратными возможностями. Для этого она придумала включить в свою игру новый режим чемпионата, реализация которого ранее была практически невозможна. Так вот, этот чемпионат будет проходить как бы в течение 10 лет и будет включать в себя 40 различных этапов. За его основу, естественно, был взят классический режим чемпионата, успешно примененный еще в первой Sega Rally. Итак, каждый год в этом чемпионате проводится четыре гонки, по одной в каждое время года. И, в соответствии с этими временными условиями, каждая из трасс принимает немного иной вид. Кроме того, из года в год будут меняться не только погодные условия (дождь, снег и т.д.), но и время суток, в которое происходит тот или иной этап. В результате всего этого данная игра не только обогатилась отличным новым режимом, но и получила возможность продемонстрировать покупателям хотя бы часть мощностей Dreamcast'a.

Но на самом деле, как и в случае с Virtua Fighter 3, говорить о **Sega Rally 2**, как просто о технической демке DC, в общем-то, не стоит. Ведь все великолепие этой игры складывается совсем не из ее графики, а из комбинации отличной «аркадно-симуляторной» физической модели, передающей все основные моменты раллийных гонок, с великолепно построенными и разнообразными трассами, подталкивающими игрока на овладение различными навыками вождения. Графика же в этой игре является лишь заключительным элементом, помогающим игрокам полностью погрузиться в мир игры. Одним словом, **Sega Rally 2** для DC сегодня заслуженно занимает почетное место в списке самых ожидаемых нами игр на любую из платформ. Так что будем надеяться, что Sega в этот раз не обманет наших ожиданий.



СИ

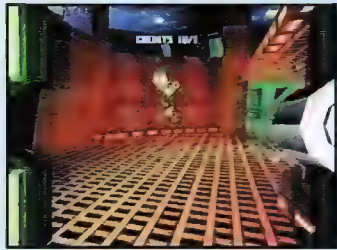
# War: Final Assault

Дмитрий ПОЛЮХОВ  
predator@gameland.ru

Если послушать заядлых игроков-шюшников, то круче Quake только Starcraft (или наоборот). Разобраться, так все сводится к возможности сражаться против живых врагов, тех, которые еще не так давно были вашими друзьями, близкими и т.д. Приставочный ответ Чемберлену — Golden Eye и Turok2. Славный deathmatch успешно помогает им избежать накопления слишком толстого слоя пыли на полках многочисленных обладателей Nintendo64. Midway это обидно — как это, ее дорогой WarGods и Cruis'n'Usa служат в качестве подставки для любимого фикуса!

Компания готовит к выпуску свой 3D action — **War: Final Assault**. Игра изначально планируется для баталий с живым противником, а также для предотвращения скопления слишком большого слоя пыли на полках магазинов, где стоит продукция этого разработчика. Среда обитания — игровой автомат на базе Voodoo II и Nintendo64.

Сюжетная часть этого «чуда» будет особенно любопытна российским поклонникам такого рода игр. Американцы недавно узнали из сообщений в мировой прессе, что в Российской Федерации начался жесточайший экономический кризис. Свободная Республика Иркутск (это, по замыслу, такая маленькая нация в сибирских горах!!!) НЕЗАМЕТНО объявила свою независимость. Во главе — «великий» генерал Юрий Алёнов, обладающий могучей харизмой и кармой (962 Protector of the Wastes), который под лозунгом «Прцветание через силу» объе-



динил свой народ в единую мощную армию и провел серию атак на близлежащие территории! И хотя войска Республики немногочисленны, они одержали ряд легких и быстрых побед. Уцелевшие говорили о применении невиданных ранее роботизированных войск, лазерных технологий и других чудес науки. Недолго думая, Россия начала наземное и воздушное наступление, которое было с легкостью остановлено.

Разведывательные спутники не смогли засечь ничего необычного на вражеской территории — ведь их срок годности вышел еще 20 лет назад, а космическая программа денег из бюджета не получает. Но однажды один самолет-шпион (тот, на который нацелили керосина) смог пробиться через силы ПВО Иркутска и сделать снимки, которые потрясли весь мир. Когда-то спокойный регион теперь сплошь и рядом был застроен фабриками и заводами, которые круглосуточно производили вооружение! Российские реформаторы в смущении почесали голову, руководство, увидев такое скопление сил противника, поняло, что генерал Алёнов готовился к развязыванию глобальной войны, и решило нанести пре-

вентивный ядерный удар. «Экономические реформы не пройдут по методу Алёнова, не пройдут!» — был лозунг думского большинства. Но и это не удалось, ибо неизвестный электромагнитный луч уничтожил ракету (чью боеголовку уже давно до этого продали Ираку). Ситуация становилась безнадёжной.

Правительство Российской Федерации, сэкономив на зарплате рабочим/врачам/учителям Иркутской области, формирует команду отчаянных головорезов, в которой вам предстоит принять участие. Ваше задание — выяснить, откуда мятежный генерал Алёнов получает технологии, и уничтожить его. Комментарии по поводу сценария оставляйте на нашем форуме.

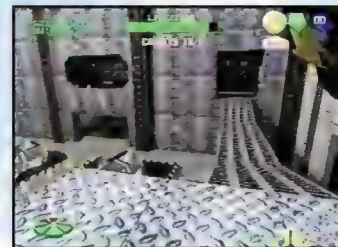
На выбор предлагают одного из четырех героев. Сержант Gunn. С позором выгнан из армии за суицидальные наклонности. В прошлом отличный морской пехотинец, теперь он выполняет самые грязные задания во всех уголках мира — чистит туалеты, выгуливает собак и выносит чужой мусор. Обожает коллекционировать головы врагов, самые любимые носит на поясе.



США послали на задание своего лучшего агента. Hawk — единственный чернокожий член команды, способный разбираться с вражеской техникой «на месте», а также управлять любым транспортным средством. Единственную сложность представляет продукция ЗАЗ — по непонятным причинам отказывается ездить в самый неподходящий момент.

Jayne Dough по кличке Blondie. Практически ничего не известно об этом наемном убийце. Говорят, что она выросла в Австралии и путешествует по миру, копя золото на одной ей ведомые нужды. Блонди — специалист по рукопашному бою и стирке без отбеливателя.

Командир подразделения Жуков. Этот реликт холодной войны в результате бесчеловечных экспериментов стал наполовину киборгом. Он хочет помочь стране, а также отомстить своему бывшему начальнику — генералу Алёнову, т.к. именно он приказал Жукову участвовать в эксперименте (из-за которого он теперь имеет кибернетические добавки в организме). Дополнительные «товарищи» могут появиться в версии для Nintendo64.



ПЛАТФОРМА: Arcade, N64  
ЖАНР: 3d action  
ИЗДАТЕЛЬ: Midway  
РАЗРАБОТЧИК: Atari  
ОНЛАЙН: www.midway.com  
ВЫХОД: 1999



Каждый персонаж имеет свои атрибуты и оружие. «Став» одним из героев, вы можете выбрать режим игры — это deathmatch или битва с компьютером, последнего можно громить вчетвером одновременно. Но упор делается именно на deathmatch. 14 арен в разных уголках Республики ждут кровопролития. В обоих режимах по уровням разбросаны бонусы — это и дополнительное время, и патроны, и аптечки, и, конечно, новые виды оружия — всего 12 видов, начиная с огнемета и заканчивая гранатометом. Главное отличие от остальных похожих игр — вам позволено носить только ОДНО оружие, надоело — отложите в сторонку, прежде чем браться за новое.

Про графическую сторону пока сказать что-то трудно, но известно, что Midway создает свой «конкурентно-способный» движок, а также обещает добиться быстрого deathmatch на Nintendo64. Если проигнорировать сюжетную линию, то можно сказать, что нас, возможно, ждет хит. Я же хочу поаплодировать изобретательным американским сценаристам, спасибо за частливое будущее, ТОВАРИЩИ!

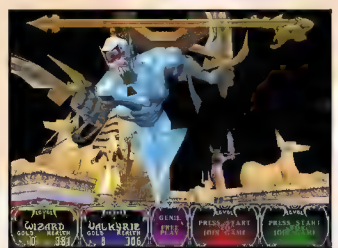
СИ

Gauntlet Legends | N64, PS

## Gauntlet Legends

Дмитрий ПОЛЮХОВ  
predator@gameland.ru

«Давайте войдем в одну реку дважды!» — вот, кажется, новый девиз у разработчиков игр. Для успешного воплощения в жизнь есть все предпосылки: берется старая игра, не моложе 10 лет от роду, создают новое визуальное/музыкальное сопровождение, добавляют к известному имени что-нибудь типа 3D или Legends — пожалуйста, дорогие игроки, вкус тот же, а вот исполнение современное. Вспомните Asteroids3D, Pitfall и ряд других — о них мы вам рассказывали. Теперь поговорим о **Gauntlet** — детище компании Atari. Место изначального обитания — игровой автомат, возраст более 10 лет, хитовость — 100%, количество продолжений — 4. Уникальность же заключалась в возможности игры вчетвером — выбрав различных героев, несколько человек одновременно могли участвовать



в боине с монстрами. Продолжение — **Gauntlet 2** появилось в 1986, а затем в разных вариациях обе части были перенесены на приставки, последняя инкарнация для Sega MegaDrive называлась почему-то **Gauntlet 4** (номера 3 никогда не было). Лично мое знакомство с этой игрой произошло очень давно на Commodore64. Теперь же, похоже, придется играть снова, но уже на Nintendo64 или PS, так как Atari Games планирует выпустить **Gauntlet Legends** — трехмерное воплощение серии. Этот игровой автомат базируется на технологии Voodoo «Vegas», что, в свою очередь, предполагает отменную современную графику и полигональные трехмерные миры. Также обещают новые заклинания, персонажи, загадки, лабиринты, бонусы, боссов и «сюжет». В конце следующего года игру должны перевести на Nintendo64.

На выбор, как и в предыдущих частях, предлагают 4 персонажа. Это Воин, Валькирия, Маг и Лучник. Эльфа, самого популярного среди всех героя, разработчики почему-то решили заменить представителем рода человеческого — и хотя эта девушка-лучник может все, что умела ее предшественница (Эльф), отсутствие треугольных ушек лишает ее должного



шарма. Также будут и секретные герои, например, минотавр.

А в чем же, собственно говоря, опять дело-то? В один прекрасный день на мирную и спокойную страну Атарию (Атарилэнд лучше звучит) напал злобный демон. Добрый волшебник обратился к нашим четверым персонажам за помощью: «Дорогие мои, дескать, избавьте нас от этого чудовища, замочите-затопчите гадину и т.п.»! И сделать бы готовы, да только надо где-то найти 13 магических рунных камня, а для этого надо облазить целых 4 королевства — леса, горы, замки и пустыни. К тому же так случилось, что на территориях этих проживает большая популяция монстров, под чутким руководством своих огромных мутантов-боссов (Дракон Большой Ожог, Паукино Паук и другие), промысляющих разными незаконными делишками — всех поуби-

вать придется бедным героям. Хотя, если бы не демон, то никто бы и не стал на них жаловаться, но раз уж подвернулись под горячую руку...

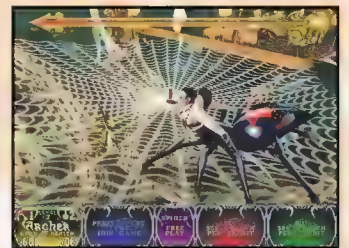
Теперь поговорим непосредственно о виде и методах достижения поставленной задачи. В игровом процессе нововведений нет. Как и во всех остальных частях серии — вид сверху, вы — маленький, едва заметный человечек (или еще кто), который отчаянно пытается отбиться от несметных (их, и правда, ОЧЕНЬ много) орд врагов в бесконечных лабиринтах с помощью различного оружия и заклинаний, но зато наблюдать теперь вы все это будете в роскошной трехмерной графике. В своих странствиях предстоит находить пищу, сокровища и другие бонусы «обычного» и магического свойства. Особо можно отметить следующие: стрельба в трех и пяти направлениях, остановка времени, рентгеновское зрение (надо бы их к нам в больницы — сэкономили бы на дорогостоящем иностранном оборудовании), левитация, «антисмерть», огненно-ледяная отрыжка и другие.

Разработчики, естественно, оставили и режим игры вчетвером — главный козырь всей серии. Итак, вы и три ваших со-

товарищи могут одновременно сразиться со злом на ОДНОМ (без деления на части) экране. Все веселее.

И хотя игра будет еще очень долго доделываться, разработчики уже заявили, что **Gauntlet Legends** для Nintendo64 планируется несколько отличным от версии для игрового автомата. Упор делается на быстрый геймплей. Автомат базируется на чипсете Voodoo, а Nintendo64 в полной мере не может выводить такую графику на достаточной скорости (в жарких битвах **Gauntlet** скорость важнее всего!), а также надо помнить, что врагов очень много, а из-за этого также страдает frame rate. Решение проблемы — меньшее количество полигонов, а, впрочем, посмотрим, ведь игру обещают в конце 99 года, а до него еще дожить надо. Берегитесь, злобные монстры!

СИ



# The War of the Worlds

Дмитрий ЭСТРИН  
estrin@gameland.ru

**Н**едостаток real-time стратегий сейчас ощущается особенно хорошо. Вспоминается веселое время, когда они выходили пачками чуть ли не каждый день, причем, практически ничем друг от друга не отличались, за что им сильно доставалось от критиков... Сейчас если что и выходит, так только исключительно оригинальное, в роде Populous III. Со времен StarCraft не вышло ни одной real-time стратегии (если не считать, конечно, Dune 2000), игровые принципы которой не выходили бы за привычные рамки. Судя по всему, разработчики ищут новые творческие идеи, прекрасно сознавая, что дальше эксплуатировать тему древней концепции



просто невозможно. Особенно после StarCraft. Поэтому в ближайшем будущем ожидается выход абсолютно новых RTS, пусть и не в таком количестве, как год назад, но все же... **The War of the Worlds** — одна из первых таких игр.

Собственно говоря, ничего подобного не ожидалось. В общем-то, было известно, что **The War of the Worlds** окажется довольно оригинальной игрой на несколько неожиданную тематику, но в итоге нам досталось нечто совершенно новое практически по всем параметрам. Разработчики игры постарались максимально абстрагироваться от традиционного gameplay, характерного, в целом, для всех real-time стратегий. И им это удалось.

Rage Software в **The War of the Worlds** безжалостно разрушила все, что было обычно для других игр популярного жанра. Сюжет, система сценария, сам игровой процесс — все изменено настолько, что с самого начала буквально не знаешь, что делать. И так до конца. В этом, безусловно, есть своя прелесть.

Решив воспользоваться сюжетом знаменитого фантастического романа Герберта Уэллса «Война Миров», разработчики тем самым поставили себя в довольно сложное положение. До сих пор весь игровой мир знал только две темы, которые активно использовались в страте-



гиях в реальном времени. Первая — это фантастическое будущее со всеми полагающимися футуристическими атрибутами. Вторая — средневековая сказка в фэнтезийном мире. Если разработчики когда-то и пытались затронуть историческую тему, то только в порядке исключения. Разработчики из Rage Software избрали принципиально иной путь. Да, человечество сталкивается с инопланетной цивилизацией. Но не в далеком будущем, а, в полном соответствии с сюжетной канвой романа Уэллса, в прошлом, в конце XIX — начале XX века. Однако, поскольку играть в **The War of the Worlds** можно за две стороны, следует отметить, что марсиане представлены в более привычном футуристическом стиле. Так что в данном случае земляне с архаичными технологиями представляют значительно больший интерес для игрока, жаждущего новизны.

Кстати говоря, наверное, самое сложное в **The War of the Worlds** было обеспечить необходимый игровой баланс между двумя столь непохожими сторонами. Если марсиане обладают серьезной мощью, но не могут использовать ее полностью в привычных условиях, то земляне, напротив, необычайно слабы, хотя и намного более многочисленны и быстры в развитии. Между тем играть поначалу одинаково сложно и за тех, и за других, и определить, кто силь-



нее, просто невозможно. Почему? Да потому что непонятны правила, неизвестны принципы, которые, как уже говорилось, в **The War of the Worlds** сильно отличаются от привычных.

Начать все равно придется с сюжета, поскольку без него все игровые особенности просто-напросто теряют смысл. Как вы помните, цивилизация марсиан сталкивается с серьезной проблемой — планета гибнет, жить негде. Соответственно, они решают начать колонизацию многострадальной Земли, уничтожив все человечество разом. Таким образом, человеческая цивилизация также сталкивается с не менее серьезной проблемой после того, как в Англии совершают высадку первые военные силы марсиан. В принципе, все это рассказывается во вступительных мультиках, сделанных, как ни странно, довольно убого. Из них же вы, кстати, можете узнать и подоплеку событий для каждой стороны.

Сколько всего миссий в **The War of the Worlds**? Две штуки. За землян и марсиан. Это — результат нелинейного игрового процесса, самого необычного нововведения разработчиков, который в списке features неизменно занимает одно из первых мест. Действительно, игрок волен сам генерировать каждую из миссий, принимая какие-либо стратегические решения. При полном отсутствии каких-либо настроек, позволяющих обозначить сложность, **The War of the Worlds** оказывается весьма длинной игрой. Удивительно, но разработчики смогли добиться такого баланса, что даже в самом конце, когда наше преимущество очевидно, случайность может оказаться выше объективных обстоятельств. Все это кажется тем более удивительным, что ничего похожего до сих пор просто не было создано. Можно, конечно, прочертить аналогии с такими древними играми, как Centurion или, скажем, Defender of the Crown, но **The War of the Worlds** настоль-

ко сложен, что было бы неправильно сравнивать его таким образом.

С чего начинается сама игра? А начинается она с карты Великобритании, разделенной на несколько секторов. Не пугайтесь, но большую часть игрового времени вам придется провести именно за ней, поскольку все самые важные операции осуществляются на глобальном стратегическом уровне. Лишь строительство зданий и непосредственное управление юнитами выполняется на другом, более обычном для RTS тактическом уровне. Но обо всем об этом стоит рассказать подробнее.

Начнем со стратегической карты Великобритании. Для того чтобы можно было более детально анализировать события, разработчики ввели три режима, при которых освещаются три разных аспекта развития секторов. В первом режиме игрок может узнать, какие юниты находятся в данный момент в секторе и чем они занимаются. Здесь же осуществляется передвижение юнитов между областями карты. Второй режим предназначен для получения информации обо всем, что связано со строительством — какие постройки уже существуют в данном секторе, а какие только строятся. Третий позволяет узнать о добыче ресурсов. Какие приказы вы можете отдавать на глобальном уровне? Во-первых, как я уже говорил, по передвижению юнитов между секторами. Во-вторых, здесь же вы можете отдавать распоряжения относительно производства этих самых юнитов. В-третьих, в режиме карты игрок выбирает новые технологии, которые следует открывать. О том, как юниты производятся и перемещаются, о том, какую роль играет открытие новых технологий в игровом процессе, а также, зачем нужны ресурсы, я расскажу позже, а сейчас перейдем к описанию тактического режима, который, как уже говорилось, более привычен для стратегии в реальном времени.

## ДОСТОИНСТВА

Все, начиная от игрового процесса и заканчивая атмосферой, крайне необычно. Очень логичная сценарийная система.

## НЕДОСТАТКИ

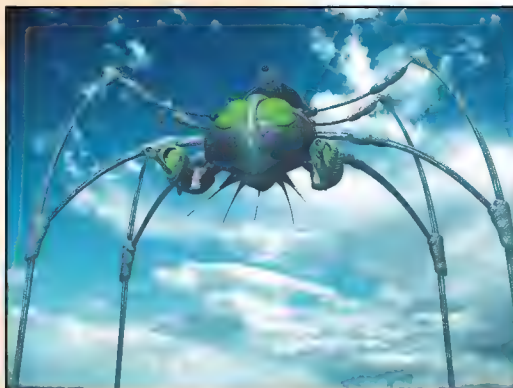
Отсутствие интерактивной помощи, ничем не выдающийся графический движок, недоработки в игровых правилах.

## РЕЗЮМЕ

Можно рекомендовать всем, кто ожидает развития в жанре RTS.

8.0

- VIDEO
- SOUND
- INTERFACE
- GAMEPLAY
- ORIGINALITY
- ADDITIONS





Очень похоже на Total Annihilation. Трехмерная территория, полигонные юниты. Только в этом режиме вы можете строить здания. Собственно говоря, увидеть, КАК они строятся, здесь практически невозможно. Игрок лишь выбирает месторасположение каждого строящегося здания, и все. В тактическом режиме осуществляется непосредственное управление юнитами. Вы можете отдавать им вполне конкретные указания относительно перемещения или, скажем, атаки врага. В этом смысле **The War of the Worlds** не слишком далеко ушел от своих собратьев по жанру. В принципе, вы можете в любой момент переключиться в тактический режим, однако, когда враг нападает на занятый вами сектор, переключение между режимами происходит автоматически. В общем-то, результат сражений в немалой степени зависит от того, какие приказы вы отдадите своим подопечным, так что какой-то минимум вмешательства тут все же необходим.

На самом деле, наиболее важным игровым элементом следует считать время. Недаром в верхнем правом углу игрового экрана в режиме глобальной карты изображены часы. Все, абсолютно все в **The War of the Worlds** зависит от времени. Игрок всегда должен знать и помнить, сколько времени займет строительство определенного здания или производство определенного юнита, иначе вскоре начнется хаос, которым не преминут воспользоваться враги. В режиме глобальной карты существует весьма широкий диапазон выбора скорости игрового процесса. И, несмотря на то, что счет ведется на секунды, про **The War of the Worlds** вполне можно сказать, что в игре дорога каждая секунда. По крайней мере, стремительно бегущие стрелки часов создают такое напряжение, при котором начинаешь думать именно так. К примеру, представьте себе такую ситуацию. Вы занимаете свободный сектор карты и в срочном порядке начинаете строить линию обороны, которая сможет некоторое время обеспечивать необходимую безопасность. А в процессе ее сооружения существует реальная и вполне предсказуемая вероятность атаки врага, который, воспользовавшись внезапностью, сможет нанести весьма ощутимый удар. Естественно, в такой ситуации время оказывается решающим фактором. Между тем, стрелки часов имеют некоторое отношение и к тактическому ре-

жиму игры. В **The War of the Worlds** есть весьма четкие различия между днем и ночью, когда довольно-таки проблематично вообще что-либо разглядеть. Существует несколько вариантов скорости игрового процесса, которые, между тем, обеспечивают совершенную свободу выбора для игрока. Первый — пауза, наиболее рекомендуемая для того, чтобы, не спеша, отдать приказы или выбрать технологию для дальнейшего исследования. Второй нужен в основном для того, чтобы выбрать самое приемлемое время суток для тактического режима. Третий, наиболее динамичный, используется, когда вмешательство игрока не требуется. Впрочем, третий вариант автоматически превращается в первый, когда вмешательство требуется или хотя бы может потребоваться. К примеру, в момент нападения врага или когда какой-нибудь юнит закончит передвижение из одного сектора в другой, или происходит открытие новой технологии.

Исследование технологий представляет собой чрезвычайно важную в игровом процессе. Дело в том, что с самого начала вам доступно строительство всего нескольких зданий и производство самых простых юнитов. И для того, чтобы получить военное преимущество, следует опередить противника в развитии науки. Технологии систематизированы, причем, в процессе исследования они часто разветвляются. В некоторых случаях бывает не совсем понятно, к чему приведет то или иное исследование. Сказывается неординарный подход к разработке авторов игры.

Ресурсы, как ни странно, не имеют большого значения в игровом процессе. Их добыча осуществляется с помощью соответствующих зданий, причем, от всяких поисков месторождений игрок освобожден. Впрочем, даже если ресурсов не хватает, это не так ощущается, как в других real-time стратегиях, хотя для успешной игры на это следует вовремя обращать внимание.

Теперь, наконец, можно описать то, что представляет собой игровой процесс без лирических отступлений. Собственно говоря, целью обеих миссий является захват всех территорий. Сделать это можно, лишь обеспечив правильную оборону не только на передних линиях фронта, но и в тылу, поскольку противник способен на

самые неожиданные подлости. Оборона может, в принципе, состоять как из обычных юнитов, так и из специфических заграждений, мин и пушек у землян. Вообще, если марсиане куда больше подходят для молниеносных и неожиданных атак, то земляне, представленные английскими войсками соответствующей эпохи, запираются в обороне и занимают выжидательную позицию. Фактически, наверное, самым интересным в игре за «наших» — сооружение обороны и последующая проверка ее эффективности на марсианах. Первые же атаки, наносимые людьми, оказываются осторожными выпадками-провокациями, после которых обычно следуют настоящие сильные удары. **The War of the Worlds** в этом смысле особенно похож на шахматы в реальном времени. Каждая из сторон разыгрывает необычайно длинные шахматные партии, в которых если и есть место случайностям, то только там, где они не выходят за рамки игровых правил.

Вообще о **The War of the Worlds** следует говорить, как о двух играх, разительно отличающихся друг от друга и дизайном, и принципами gameplay. Даже ощущения от игры за марсиан непохожи на чувства, которые вызывает игра за землян. Из двух атмосфер, между тем, больше поражает вторая. Наверное, потому что родная. Реальные ощущения приближающейся катастрофы, какой-то беспомощности перед могущественными инопланетными технологиями, даже дизайн интерфейса и внешний вид юнитов наполняют игру за землян внутренним драматизмом, характерном, кстати, и для одноименного романа Герберта Уэллса. Марсиане тоже хороши, но все же, несмотря ни на что, более обычны.

Несколько слов о графике и недостатках. Трехмерным территориям с полигонными юнитами не хватает какого-то благородства, несмотря даже на большое количество световых эффектов. Все кажется каким-то недоделанным, сырым. Хотя физическая модель может вполне сравниться с Total Annihilation, что само по себе большое достоинство. Про глобальную карту в данном случае сказать вообще ничего нельзя. Свои функциональные задачи она выполняет, а на большее никак претендовать не может и не претендует.

Огромным недостатком следует считать всякое отсутствие интерактивной помощи или хотя бы тренировочного режима игры. В результате игроку приходится либо детально штудировать прилагающееся к **The War of the Worlds** описание, либо полагаться на удачу и интуицию. И все равно многие вещи узнаешь только из самого игрового процесса. К примеру, как можно было догадаться, что корабли, случайно выплывающие на сушу, склонны быстро загораться и через несколько мгновений взрываться? Конечно, только опытным путем, и хотя потеря одного корабля не всегда принципиальна, все же игровой процесс кажется очень неудобным. Это в равной степени касается обеих сторон. При том несложно заметить, что авторы игры во время разработки частенько сами запутывались в своих многочисленных нововведениях, в результате чего в **The War of the Worlds** постоянно случаются крайне забавные казусы. К примеру, играя за землян, я в одном из секторов приказал возвести заграждения из колючей проволоки. Как обычно, после того, как я разметил территорию, появились красные флажки, обозначающие место будущей постройки. Прошу обратить внимание — только флажки. Так вот, после того, как один из моих танков по чистой случайности наехал на них, прогремел взрыв, и танк исчез. Почему, совершенно непонятно.

**The War of the Worlds** — игра хорошая. Если исходить из того понятия, что главное в игре увлекательность, то про творение Rage можно сказать лишь хорошее. Увы, разработчики оставили без внимания игрока, забыв обучить его принципиально новым правилам, которыми изобилует gameplay. Но, пожалуй, тем интереснее играть.

СИ

Херить?

Харкать?

Хулиган?

Халва?

Халява?

Хpert?

X-rays?

Хобот?

Харч?

Хау?

X-files?

Хлам?

Хtazy?

Хам?

Хреново?

Хрыч?

Xtreme?

Xpress?

neXt?

X-mass?

Хавать?

Хрюкать?

завХоз?

Хорёк?

Хрип?



# Jane's World War II Fighters

Олеся ЛАСКОВА и  
Александр ЧЕРНЫХ  
holod@gameland.ru

Ишу в состоянии глубокого травматического шока. Летел над лесом на P-51 и задел верхушки деревьев. Левое крыло отвалилось сразу. Дальше ничего не помню. Очнулся уже здесь — белые халаты, белые стены, санитарки, капельница, сосед по палате — паскуда. Я ему рассказывал, что случилось — так он сказал, что мне нужно в психиатрическое отделение, когда кости срастутся. А еще он в кровати курит.

А ведь я сам виноват. Доигрался. Хорошая игрушка — Jane's WWII Fighters.

Не могу сказать, что ожидал от игры чего-то лучшего. Или худшего. Наверное, ждал чего-то просто другого. Хотя по секрету скажу, что к продуктам Jane's привык относиться чуть-чуть скептически. Вероятно, до сих пор слишком велико изумление от процесса созерцания практически квадратных ВПП в древних АТФ и USNF. Или дело в гениальном музыкальном сопровождении тех же игр (ЭТОГО я вам не смогу даже напеть). А, возможно, настораживал объем WWII — АЖ 2 CD (чего они туда напихали?!). Тем не менее, справедливости ради должен отметить, что каждая из игр, созданная Jane's, выжимала практически все возможное из машины, здорово опережая типичные системные требования своего времени (можете не сомневаться: WWII не исключение).

И вот — зажеванная тема. Вторая Мировая война. Летабельные самолеты всем известны, и оттого, казалось бы, скучны: за «наших» (т.е. союзников) — P-38 «Lightning», P-47 «Thunderbolt», p-51 «Mustang», плюс «Spitfire». Фашисты ле-

тают на Me-109, Me-262, FW-190. Вот и вся любовь. Плюс десяток бомбардировщиков (включая, правда, реактивный Ar-234 — вот уж что свежо, так свежо!), которые есть и на которых летать нельзя. Но, черт возьми, как же здорово все это можно подать! И так...

Итак, это авиационный музей. Музей, где каждая комната, если отбросить красивое убранство и экспонаты, — просто пакет опций. Например, в одном помещении музея — ангаре — вы можете изучить каждый самолет, почтять ТТХ, посмотреть видео (если я только хоть что-нибудь понимаю в колбасных обрезках, то по Me-262, к примеру, собрано огромное количество редких кадров телехроники хорошего качества — к примеру, здесь я первый раз увидел модификацию 262-го с хвостовой центральной стойкой шасси). Конечно, можете опробовать каждый из самолетов в воздухе, пострелять по беззащитным транспортникам. В другом же помещении музея — Военной Комнате — планируются все боевые операции. Там находятся общеизвестные пункты «Single Mission», «Campaign», «Quick mission», «Mission Builder». В последней комнате — в «Холле», так сказать, — находятся

опции просмотра статических объектов и любимая кнопка «Fly Now». Уфф, вот, кстати, и все — перечислил все комнаты и все содержимое. Да, в каждой комнате играет музыка. Старый джаз, свой для каждой комнаты (просто фантастика!). Джаз будоражит кровь и требует скорейшего перехода, так сказать, к водным процедурам и воздушным ваннам. Quick mission, мой Me-262 против пары IX B-17... Должно быть просто, как два байта перекачать.

И вот я в воздухе. Первое, что обращает на себя внимание, — это торжественная, яркая музыка, совсем как в американских фильмах про абстрактную свободу и настоящих летчиков. Вот где Jane's, наконец-то, заполнила личный пробел — просто превзошла сама себя! Пусть это и не формат CD-трека, но тоже что-то очень высокого качества как по записи, так и по содержанию... Здорово, не хуже чем в «Полете нарушителя» или «Звездных войнах», и, несмотря на явный недостаток ресурсов машины для быстрой работы игрового энджина,



музыку я не выключаю — уж больно красиво. С трудом отрываю от прослушивания, переключаю внимание на виртуальный кокпит, занимающий большую часть экрана. Четкий, яркий и фотографически точный. Голова поворачивается мышкой плавно, без рывков. Показания приборов и инструментов чуть размазаны, но разобрать, например, курс по компасу можно без труда. Штурвал движется — да еще как! Ну, да ладно, на самом деле кокпит — это не главное. Оглядываю самолет снаружи: если не считать отдельных мелочей,



все отлично. Управляющие плоскости движутся плавно, без рывков. Шасси выпускаются и поднимаются медленно, как в действительности (кстати, приятная мелочь: в воздухе колеса стоят, а на земле — вращаются; причем, вращаются не текстура на диске, а колесо целиком, что весьма приятно). А это что под крыльями? Неуправляемые ракеты? Авось, пригодятся, хе-хе.

Внешняя камера сразу же толкает к мысли о двух абсолютно противоположных по качеству проработки вещах: облака и террайн. Облака — просто фантастика: ничего похожего я никогда не видел. Они действительно полупрозрачны и трехмерны, они кажутся пушистыми и массивными одновременно. Когда смотришь на них — веришь, что они настоящие. И, Боже мой, над чем они висят! То есть, по задумке это, видимо, лес — его изображает мрачная текстура цвета свежего навоза, из которой в нескольких местах торчат, с позволения сказать, деревья (ярко-зеленые конусоидальные сооружения). Изредка попадаются некие плоскости, заполненные треугольниками цвета грязного снега (судя по всему, если только мои мысли совпадают с мыслями разработчиков, это и есть грязный снег — но почему он изображен ровными треугольниками — сказать сложно).

Забегая вперед, скажу, что обстановку на земле очень здорово разбавляют наземные юниты — начиная от танков и артиллерии и заканчивая пехотой. Да, да, она здесь не абстрактна — это вполне объемные (не спрайтовые!) и живые мужики, в касках, в шинелях и с автоматами. Бегают парами, причем, этот процесс очень красиво анимирован. Вре-

ПЛАТФОРМА: PC  
ЖАНР: Авиасимулятор  
ИЗДАТЕЛЬ: Jane's Combat Simulations  
РАЗРАБОТЧИК: Jane's Combat Simulations  
ТРЕБОВАНИЯ: рекомендую P-II-233/48RAM/24xCD +  
К КОМПЬЮТЕРУ: быстрый винчестер  
ОНЛАЙН: www.jane's.com  
АЛЬТЕРНАТИВА: MCFS

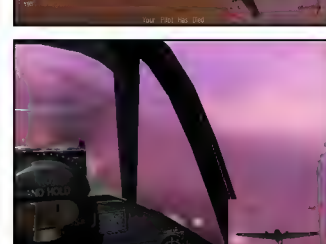
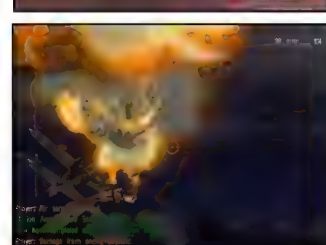
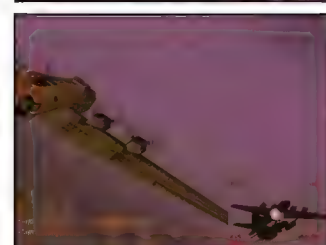


менами стреляют. Очень красиво и разнообразно умирают — если попасть в пехотинца из пулемета или 20-миллиметровки, тот картинно падает на спину/бок/живот, в зависимости от ситуации, а если он попадает под взрыв бомбы/НАР, то его либо отбрасывает взрывом, либо разрывает на куски. От взрывов бомб остаются дымящиеся воронки.

На попадания бомб, кстати, очень красиво реагируют не только пехотинцы, но и упомянутые выше танки, и зенитки, и грузовики. Танки теряют башню и судорожно дымят, у грузовиков выбивает стекла и сгорают тенты, зенитки просто отбрасывает взрывной волной и переворачивает. Естественно, после взрывов и пожаров от техники остаются горелые каркасы. Обычно поле битвы к моменту ее окончания выглядит очень зрелищно — земля усыпана горящими и чадящими обломками самолетов и техники, дым от которых видно с воздуха за несколько километров.

Но вернемся к началу эпизода. Да-да, мой Me-262 против IX B-17... Итак, разглядываю описанные выше красоты, судорожно верчу головой, ишу бомбардировщики. Ага, вот они — до них около трех километров, и теперь это расстояние быстро сокращается. Шас я им устрою «горит бубновый». Подхожу на расстояние около 800 метров — ага, они начинают стрелять! И тут меня скрывает от приступа невменяемого хохота... НУ И ЗВУК от пролетающих мимо вражеских пуль! Что-то среднее между звуком стрелы, вылетающей из лука, и казацким присвистом. С музыкой явно не гармонирует — она, кстати, к началу сражения явно изменилась, теперь играет что-то напряженно-героико-боевое, но все такое же красивое. Однако, концепция контекстно-зависимого музыкального сопровождения (припомню, пожалуй, всего-то пару игр, где это было организовано так же удачно: TFX, да, может, Strike Commander).

После третьей очереди из хвостовых пулеметов бомбардировщиков звук летящих пуль перестает смешить и начина-



## ДОСТОИНСТВА

Отличная графика, классная модель облета повреждений, замечательная музыка — всего и не перечислишь.

## НЕДОСТАТКИ

Крутые системные требования.

## РЕЗЮМЕ

Великолепная игра для поклонников жанра и обладателей быстрых компьютеров.

9.5

VIDEO  
SOUND  
INTERFACE  
GAMEPLAY  
ORIGINALITY  
ADDITIONS



крепко раздражать. От очередей все сложнее и сложнее увернуться. Пара пуль попадает-таки в фюзеляж, даже сквозь звук работающих реактивных двигателей слышен противный треск. Так, проморгал пуск НАР — теперь как ни крутись, все равно попадут, сейчас попробую из пушки. С трудом совмещаю свой прицел и крыло бомбардировщика, нажимаю на гашетку... Йаху! Попа! Крайний левый движок бомбера начинает дымить, пропеллер начинает крутиться совсем медленно — уже по инерции. Пилоты явно пытаются удержать машину — закрылки B-17 выпадают, позиция элеронов выдает небольшой крен на левое крыло. Но все тчетно, похоже, я задел систему топливоснабжения — через пару секунд грохочет взрыв, и левое крыло бомбардировщика, пылая, отправляется в отдельный полет. Фюзеляж, падая, ломается на несколько частей, а вот парашютов что-то не видно. Ну, и ладно. Все это я наблюдаю, обгоняя ос-

т е - р я е т скорос- ть, все дрожит, я теряю управление. Ууупс! Музыка из героической перерастает в явно тревожную, а на экране внешней камеры я вижу, как из моего правого двигателя огромными ярко-оранжевыми клубами валит пламя, вперемешку с черным масляным дымом. Вдруг на секунду изображение закрывает огромный взрыв, а как только он пропадает, я обнаруживаю, что мой мессер лишился правого крыла и почему-то носовой части (интересно, там было что-нибудь ценное?). На экране появляется однозначная надпись: «Your Pilot is dead», больше меня в коптит не пускают. Остается только наблюдать снаружи, как горя-

И тут остатки моего самолета встречаются с землей. Удар, еще один взрыв, ну, вот и все. Куски фюзеляжа и дымящаяся воронка. Левое крыло тоже оторвано, оно валяется рядом. Дым относит ветром. Неуправляемые ракеты негодились. Музыка просто похоронная. Гитлер капут!

Миссия автоматически почему-то не кончается, приходится выходить вручную. Несмотря на скверное окончание миссии, настроение отличное. Так, надо попробовать разбить еще какой-нибудь самолет — посмотреть, как работает система облета повреждений в других ситуациях.

Беру P-38 и, на этот раз не обращая внимания на самолеты противника, пытаюсь совершить вынужденную посадку на нечто, что с высоты в пять километров выглядит, как замерзшее озеро. Враги, впрочем, не сильно расстроены — они улетают куда-то по своим делам.

Итак, шасси не выпускаю (пусть все будет «как-по-настоящему-болно»), закрылки тоже не трогаю, снижаюсь, сбрасываю скорость и планирую к предполагаемой экстремальной посадочной полосе. Помедленнее, ниже, еще чуть-чуть... Включаю внешнюю камеру и осторожно царапаю землю левым крылом. Машину тут же ведет, она плюхается полностью. Страшный треск, фонтаны грязного снега — за мной остается пропаханная колея. Лопасты пропеллеров согнулись и больше не вращаются. Неожиданно замечаю перед собой какой-то булыжник, мое правое крыло вот-вот заденет его. Удар, но скорость все еще велика, и крыло просто отламывается, из правой балки торчат куски каркаса, что-то начинает дымиться, а затем полностью отламывается и уезжает куда-то по своим делам сама правая балка вместе с движком. Руль высоты отваливается вместе с ней и плюхается в грязно-серую колею. Все остальное не встречает препятствий на пути и постепенно тормозит. Все, пилот уцелел, правда, мой P-38 вряд ли взлетит еще раз.

На самом деле, интересных вещей в **WWII FIGHTERS** — целая куча. Это и видео-теле-хроника, и две кампании (они, впрочем, построены в «родном» игровом редакторе миссий, который поставляется с игрой — можете надевать таких, сколько угодно, поэтому я и не акцентирую на них внимание) в Арденнах — за Союзников и Фашистов, и еще горада всего. Но самое-то главное — в той грани между реальностью и игрой, которую в очередной раз так удачно провела компания Jane's Combat Simulations. Игрушка получилась просто великолепной — динамичной, красивой и, пардон за каламбур, ОЧЕНЬ играбельной. Надеюсь, что это не последний шедевр Jane's за всю историю жанра. Очень рекомендую.



тавший в живых бомбардировщик, который поливает меня из всех стволов (кстати, происходящее с первым (ныне мертвым) бомбером наводит на мысль о весьма продвинутой системе облета повреждений самолета — уверен, что у меня еще будет шанс это проверить).

Неожиданно что-то бьет по моему Me-262, с которым я уже почти сросся (так мне понравилась эта машина в полете!) — по-моему, носовой стрелок B-17 оказался метким парнем. Машина

щая и дымящаяся машина (точнее, то, что еще совсем недавно было ею) без одного крыла и носовой части падает вниз с пятикилометровой высоты. Кокпит разбит, из фюзеляжа в основании бывшего правого крыла торчат куски каркаса (проработано... гениально! Интересно, смогут ли разработчики Fighter Squadron, уже давно анонсировавшие продвинутую систему облета повреждений, создать хоть что-то подобное?), то же самое с остатками носовой части. Пламя отбрасывает красивые отблески на дымящийся металлический оковалок, а где-то далеко на горизонте на фоне заходящего солнца светится уцелевший бомбардировщик, летящий куда-то по своим бомбардировочным делам.



**МЫ**  
расскажем  
о том,  
о чем боятся  
сказать  
другие!

**ХАКЕР**  
Журнал  
компьютерных  
хулиганов

откровенные  
ответы  
на самые  
жесткие  
вопросы!

# River World

Вячеслав НАЗАРОВ  
master@gameland.ru

**В** начале был Хаос. Затем произошло что-то такое, над чем безуспешно ломают себе и другим головы, руки, и даже пальцы на ногах многие поколения физиков, лириков и прочих философов, не давая скучать врачам и санитарам огромного числа психиатрических клиник. Словом, родилась Жизнь. По слухам, которые бродят тут и там, ее Родиной была Водная Стихия. Однако Жизнь оказалась весьма любопытной и, не удовлетворившись просторами Великого Океана, отправилась путешествовать. Так до сих пор и бродит она неприкаянной по нашей родной планете, то поднимаясь под небеса, то зарываясь глубоко в землю.

Совсем по другому дело обстоит со Смертью. Это гораздо более тонкая материя, в которой могут разобраться только избранные. К сожалению, ни один из них не вернулся из Страны Вечной Охоты, дабы, наконец, прояснить то, как обстоят дела у Девушки с Косой. Наверное, им это уже неинтересно, ведь после Смерти происходит столько гораздо более интересных вещей...

Вот и в CRYO решили обнародовать свою точку зрения на загробный мир, кардинально отличающуюся от всех других домыслов на эту тему. Причем по жанру **River World** вовсе квест, а не

**ДОСТОИНСТВА**  
Весьма оригинальная игровая концепция. Интересная реализация управления человеческими ресурсами.

**НЕДОСТАТКИ**  
Несколько неудобный интерфейс.

**РЕЗЮМЕ**  
Неплохая игра для тех, кто неравнодушен к мистике и хочет попробовать себя в качестве великого менеджера по персоналу.

**7.0**  
VIDEO 8  
SOUND 8  
INTERFACE 8  
GAMEPLAY 1.5  
ORIGINALITY 1.5  
ADDITIONS 1

Мир River World совершенно парадоксален, абсолютно нереален и хрупок. Примерно таким же образом можно охарактеризовать и саму игру.

RPG, которым так близка и понятна тема загробного мира. Скажу больше, это даже не стрелялка с лейтмотивом «Убей их всех! Начни с себя...», а самая что ни на есть 3D-стратегия в реальном времени, где сюжету и общей идее игры уделяется огромное значение. Еще бы, ведь игра основана на серии новелл широко известного в узких кругах писателя-фантаста Филиппа Джозефа Фармера, которая получила название «Мир Реки».

## ЖИЗНЬ — ЭТО ОЧЕРЕДЬ ЗА СМЕРТЬЮ

Представьте себе планету, главной достопримечательностью которой является Река. И не какая-нибудь Амазонка, кишущая пираньями-альбиносами с атрофированной гуманностью, и не Нижняя Вахмурка, чьей особенностью является национальная российская рыбалка. Это Река длиной в 40 000 километров, сжимающая мир в своих кольцах, словно удавчик Каа.

Населяют этот мир очень интересные люди. Самое замечательное в них то, что они все умерли. Совсем. Одни еще миллионы лет назад, другие аж в XXI веке. Правда, произошло это не здесь, а на планете Земля (3-я Галактика в Тентуре, направо от Большой Медведицы). И теперь эта компания нашла себе новый приют, воскреснув в Мире Реки. Разумеется, чтобы можно было органично влиться в игру, добрые создатели умерщвляют игрока (способами, за которые они сразу получили бы премию мира из рук менеджеров Освенцима). Как говорил один известный киноперсонаж (или Карлсон или Винни-Пух, точно не помню): «Мы тебя не больно зарежем — чик! И ты уже на небесах...» Правда, наш герой моментально воскресает, но, стоит отметить, что уже не у себя дома. На этих небесах, в действительности оказавшихся очень милой планеткой с хорошим климатом и богатой речными магистралями, вам и предстоит бороться за свое место у водопоя.

Итак, игроку предстоит изображать из себя Ричарда Бартон — некоего усатого персонажа, одетого в костюмчик образца прошлого века (для нас с вами этим веком будет XIX). Отныне вы — обитатель этого гостеприимного для всех мира. Хотя, конечно, к живым это никоим образом не относится, им сюда заказан. Разумеется, нельзя забывать и о тех, с кем предстоит коротать время в этом мирке. А с соседями, надо сказать, повезло. Ими станут свирепый Атилла, Наполеон, Ньютон (ушибленный яблоком и поэтому плохо соображающий, разве что на троих) и даже, может быть, Адольф Шикльгрубер. Не бойтесь, это не клиенты Второй образцовой психиатрической клиники, вырвавшиеся из

цепких лап медсестер, а самые натуральные исторические персонажи (правда, мертвые), волею судеб занесенные в этот гостеприимный мирок. Так что добро пожаловать в загробную жизнь!

## ТАК ВОТ ТЫ КАКОЙ, МИР РЕКИ...

Как и следовало ожидать от такой уважаемой компании, как CRYO, вся игра от кончика носа до хвоста полностью трехмерна. И с этой точки зрения она выглядит просто великолепно. Конечно, ощутить в полной мере это получится лишь при помощи 3D-акселератора. Однако наличие этой шаманской карточки уже стало, по сути, стандартом де-факто для игр практически всех жанров, поэтому ничего сверх удивительного в этом не наблюдается.

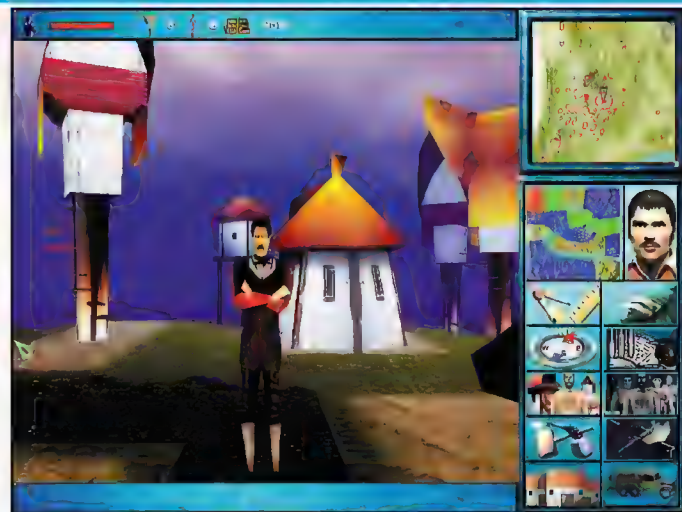
Водная стихия в **River World** реализована просто восхитительно. Впрочем, было бы довольно странно, если бы в игре, по сути, посвященной Реке и всему, что с ней связано, включая зверей выхухолей, непосредственно виновница торжества не выглядела бы лучше всех.

...Восходящее Солнце (назовем так для наглядности звезду, которая согревает своими лучами эту Венецию планетарного масштаба) окрашивает реку в нежно-розовый цвет. Берег украшен легким туманом. В памяти, словно последние пузырки кислорода, поднимающиеся из желтой подводной лодки, всплывают строки: «Я в пути и нет у меня никаких тревог и забот,

одинокая лодка моя, разрезая волну, плывет...» Отражение этого плавающего средства ярко переливается на воде, пугая рыб и заблудившихся аллигаторов-путешественников. Хочется забыть обо всех своих обязанностях по строительству светлого будущего в отдельном взятом регионе и отправиться на рыбалку, дабы с друзьями, за рюмкой ухи, обсудить проблемы вечной жизни и смысла реинкарнаций. Романтика, да и только. А сражения в воде, когда противники стоят по пояс в воде и выясняют, кто виноват и что делать? Это ж просто праздник какой-то!

Остальные объекты прорисованы тоже достаточно хорошо, но бурю оваций, ураган восторженных криков и цунами от слез умиления они, к сожалению, не вызовут. Интересно, что Мир Реки довольно сумрачное место, и все, что находится вдалеке, безмолвно, как глухо-немой утконос, тонет в синем тумане, где наверняка можно встретить блуждающих ежиков.

Очень хорошо выполнены персонажи (которых в игре насчитывается более 100), которые будут встречаться вам на протяжении всей игры. Как и полагается, все модели сугубо полигональные, что, в принципе, соответствует духу сегодняшнего дня и даже не противоречит конституционным нормам. В **River World** также применяется модная технология 3D motion-capture, позволив-



шая сделать движения всех участников этого костюмированного шоу чрезвычайно реалистичными. Единственное, в чем можно упрекнуть на этом этапе капиталистов из CRYO, так это в том, что сражения и всевозможные карательные миссии по разрушению вражеских заводов по производству фальшивых елочных игрушек и ферм по разведению мелкого ушастого скота (по научному — слонов обыкновенных), выглядят, мягко скажем, довольно невыразительно. Набор телодвижений у героев в этих случаях, конечно, побольше, чем у Железного Дровосека с заржавевшими шарнирами, но весьма скуден по сравнению со всеми остальными существами, обитающими в нашей загробной реальности.

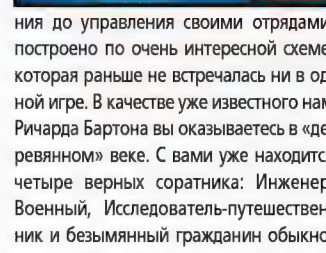
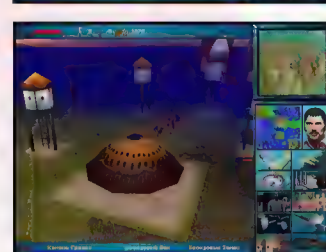
## ЭРА МИЛОСЕРДИЯ

Кстати, о железе, бронзе и других весьма полезных для человечества ресурсах. Игра состоит из четырех уровней, каждый из которых насчитывает в себе 20 территорий, относящихся к одной из 11 технологических эр развития мертвого, но реинкарнированного человечества. Именно эти эры и предстоит прожить вам, дабы полностью подчинить своей железной (или из чего она у вас сделана?) воле этот мир.

С самого начала играющий попадет в «деревянный» век, дабы научиться строить избы и прочие необходимые увеселительные сооружения без единого гвоздя. И хотя я всю жизнь считал, что самым первым был век каменный, он, тем не менее, следует за деревянным. На первом уровне, кроме него, встретятся бронзовая и железная эры. А если вы будете удачливым менеджером мертвых душ, то сможете поглядеть одним глазом (или еще меньшим количеством оных, если не будете соблюдать технику безопасности при создании самогона из опилок) на звездный век своего народа. Соответственно, ценными ресурсами в «деревянной» эре станут елки и другие растения из семейства папоротников, в каменном веке — камень, в бронзовом — бронза, в железном — железо и так далее, в том же духе. Причем для добычи дерева, камня и бронзы вам не понадобятся никакие специальные приспособления, кроме рук и голов ваших верных работников.

## О ТОМ, ЧТО ЖЕ, СОБСТВЕННО, ПРОИСХОДИТ

Сразу стоит отметить, что все, от созда-



ния до управления своими отрядами, построено по очень интересной схеме, которая раньше не встречалась ни в одной игре. В качестве уже известного нам Ричарда Бартон вы оказываетесь в «деревянном» веке. С вами уже находится четыре верных соратника: Инженер, Военный, Исследователь-путешественник и безымянный гражданин обыкновенный. О них будет рассказано чуть ниже. Кроме того, вокруг радостно бегают неприкаянный народ, среди которого можно встретить и англичан, погибших во время столетней войны, и инков, павших от загнувших рук инквизиторов, и последних из могикан, даже двухметровых китайцев-блондинов. Разумеется, с ними стоит пообщаться и, поощаив златые горы и реки полные вина, пригласить к себе в колонию. В принципе, эти господа не будут особо ломаться (потому что прочные), но, тем не менее,





потребуют для начала жилище со всеми удобствами. И тут вступают в дело верные соратники: Инженер начинает строить домики (ужасно похожие на скворечники), народ радостно валит на новоселье и, соответственно, численность граждан растет. Со временем на вашем пути встретятся талантливые зодчие, отважные генералы и многие другие полезные персонажи, которые тоже могут пополнить непобедимую армию, однако запросы у них будут более серьезные.

#### ПРОШУ ЗНАКОМИТЬСЯ — МОЯ ПОЛОВИНА

Однако не все так просто. Даже сложно, на первый взгляд. Поэтому есть простое в своей гениальности и гениальное в простоте предложение познакомиться с основными персонажами Мира Реки. Поэтому начнем с простых, как монета в 17 копеек, граждан. В принципе, они нужны лишь для работы в подсобных хозяйствах, о которых чуть позже — сильнее и глубже. Кстати, только эти прямоходящие могут стать добытчиками нужных ресурсов. Однако, как бы вы не заставляли их отправиться на лесозаготовки (в самом начале игры, затем это превратится в работу на рудниках и т.д.), упрямые граждане будут продолжать заниматься ничегонеделанием, полностью игнорируя все пламенные призывы. Но лишь до тех пор, пока Инженер не построит большой склад для дров. Занятно, что при необходимости этот дисциплинированный работник будет сам бегать за материалами и проводить монтажные мероприятия. Кроме того, в его обязанности входит создание мастерских (в которых готовятся выйти в большое плавание по реке жизни простые граждане и рабочие), лабораторий (необходимых для творчества ученых-гуленотов), а также возведение множества других нужных в хозяйстве сооружений.

Великий воин монгольского народа Сухз-Батор (быть может, именно он станет вашей правой рукой или мизинцем на ноге) занимается строительством заборов (думали, такое творится только в российских стройбатах? ничего подобного), смотровых вышек и складов оружия, которые, по совместительству, являются казармами.

Исследователь-путешественник путешествует по миру, собирая ужасно ценную маркетинговую информацию о температуре воды в реке и ценах на пиво в разных эпохах.

Ученые мужи (жен среди них почему-то не встречается) ищут в своих лабораториях потерявшийся во время последнего эксперимента философский камень для превращения воды в спирт, а в перерывах между поисками помогают своим согражданам полезными изобретениями.

Рабочие же занимаются тем, чем и должны заниматься пролетарии всех стран: работают на складах оружия, в портах (которые предусмотрительно строит Инженер) и в других местах.

#### НА ПЕРВЫЙ-ВТОРОЙ РАССЧИТАЙСЯ!

Разумеется, у вас не получится стать господином этого речного мира, опираясь

на поддержку лишь нескольких фанатов. Напутствие матери-героини и отца-героина из Учкудука своим 137 отпрыскам «плодитесь и размножайтесь» актуально и в игре **River World**. Но и этот процесс коренным образом отличается не только от человеческой физиологии, но и от всех предшественников в жанре RTS. Давайте метнем свой взгляд (но не слишком далеко, чтобы потом суметь его отыскать) на то, как же создаются народы будущих непобедимых империй.

Одним способом увеличения численности любимых соратников является агитация аборигенов, которые, в силу своей природной наивности (или потому, что уже давно умерли?), верят буквально всем вашим обещаниям. К тому же, женщин в игре встречается немного, так что традиционный способ размножения по определению не может стать основным. Также при захвате вражеских территорий, о чем несколько слов позже, все, что находится на ней, включая постройки, живую силу и мертвую слабость, переходит в закрепушки руки победителя.

В этом Море Реки ничто не появляется из ниоткуда и ничто не исчезает в никуда. У вас не получится создавать легионы воинов или целые НИИ профессоров Франкенштейнов из добытых несколькими батраками кубометров древесины или тонны камней. Необходимо распределить граждан по мастерским, дабы они занимались нужным делом. После этого всех тех, кто до сих пор бьет баклуши, а также других несчастных существ можно перепрофилировать. То есть, отправив гражданина к складу с оружием, вручить ему топор и тем самым сделать его смелым воином-лесорубом. Таким же образом в мастерских можно создавать ученых из рабочих и совершать прочие перестановки в структуре подчиненных. Словом, вам предстоит постоянно решать нетривиальную задачу: какой должен быть состав вашего поселения? Сколько и каких сделать воинов, а сколько рабочих оставить на верфи? А, может быть, после того, как ученые совершили все самые гениальные открытия, включая 101 рецепт очистки денатурата, сослать их на добычу леса? Если подвести небольшой итог, то новомодный менеджмент человеческих ресурсов в **River World** имеет чрезвычайно большое значение. Такого подхода я не встречал еще, кажется, ни в одной игре.

#### НИ ШАГУ НАЗАД, ТОЛЬКО ВПЕРЕД

Но, по большому счету, главной целью является полное доминирование на всей территории планеты от истока до устья ручейка, опоясывающего ее. Разумеется, сделать это можно, лишь истребив или поработив вражеское население. В этом вам будут помогать всевозможные приспособления, начиная с плотиков Тура Хейердала и заканчивая танками на подводных крыльях. И если с уничтожением все ясно и понятно (благо, что такое тотальная резня, все давно уяснили из других игр), то с захватом территорий дело обстоит весьма интересно. Дело в том, что на каждом независимом участке находится некий камень Грааля, символизирующий эту местность. Следовательно, стоит лишь подчинить себе этот мистический предмет (чем-то похожий на гриб), как все остальное оказывается под вашим контролем. Но заниматься такими серьезными делами может лишь сам Ричард Бартон, поэтому вам предстоит топтать по лесам, полям, возможно, пустыням, чтобы добраться до заветного камня.

Конечно, здесь пригодятся ваши головорезы, которые будут радостно крошить вражеских солдат и их хаты (кстати, возможность ремонта зданий в **River World** не предусмотрена), пока вы пробираетесь к цели своего путешествия. Хотя можете не бояться, ведь погибнуть вам не суждено. Даже если Ричард Бартон и падет жертвой злобно-го солдафона, то, спустя несколько секунд, воскреснет в родной общине, причем, все останется на прежних местах. Это относится и к ключевым фигурам в игре — смерть не страшна Инженерам, Путешественникам и главным Воинам.

#### ПОДНИМИТЕ МНЕ ВЕКИ

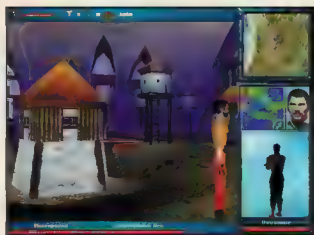
Наблюдение за этой мелодрамой с элементом ужаса и комедии ведется, конечно же, при помощи виртуальной камеры (что бы только делали разработчики игр без этого приспособления?). Она позволяет устраивать совершенно изумительные экскурсии по этому таинственному миру, оставив своих подчиненных заниматься сверх важным делом строительства дельфинариев для аллигаторов и музеев анатомических чудес. Вы просто указываете место на основном 3D-экране и моментально переноситесь туда. Теперь вы можете, как угодно, рассматривать все близлежащие, стоящие, ползающие и творящие всевозможные безобразности объекты, кружась вокруг выбранной точки, приближаясь, удаляясь и меняя углы обзора, как это подсказывает ваша фантазия или другие органы.

Кроме того, для позиционирования камеры во времени и пространстве можно также пользоваться любой из двух карт. Одна из них представляет собой весь уровень с областями, отмечая их принадлежность к той или иной стороне. Другая является, скорее, радаром, на котором весьма схематично изображены все действующие лица, спины и все остальное. Кстати, его можно использовать и для управления своим царством.

#### ПЕЧАЛЬНОЕ РАССТАВАНИЕ

Итак, подводя итог, хочется сказать, что перед нами очень оригинальная игра. Однако именно это может сыграть с ней злую шутку, оттолкнув многих любителей прямых и ясных, как новенький фанарный столб, игр жанра RTS. Ведь **River World** даже не является чистой стратегией. Это сплав, который вобрал в себя, помимо непосредственно стратегического элемента, еще и такую сложную, но интересную вещь, как самый настоящий менеджмент ресурсов. Все это, в сочетании с огромным миром, в котором игрок абсолютно свободен и который он может полностью изучить, поняв все его законы, создает совершенно уникальную игру. Но все же боюсь, что большой популярности в широких массах **River World** не найдет. Можно сказать, что игра для эстетов, ценителей серьезного творчества, которое, как теперь ясно видно, возможно и в таком фривольном жанре, как компьютерные игры. Но по этому поводу я бы не стал расстраиваться, ведь, например, Ницше читает меньше, чем детективные рассказы какого-нибудь Василия Пупкина, но от этого ценность его произведений отнюдь не падает.

СИ



В продаже с  
10 февраля!

# ХАКЕР

Журнал  
компьютерных  
хулиганов

- Компьютер на маляву:  
как обмануть продавцов  
компьютеров!

- Quake 3: секретные  
материалы из лабораторий  
id Software.

- Кредитные карты:  
"Ломать - не строить!"

- Школа хакера:  
взламываем автоответчик.

- C&C: Tiberian Sun:  
выход в следующем  
тысячелетии?

- Проблема века:  
Ламер 2000.

# Ярость: Восстание на Кронусе

Вячеслав НАЗАРОВ  
master@gameland.ru

Работа из Snowball Interactive отменно потрудились, работая над Shogo: Mobile Armor Division, приправив игру именно в Ярость: Восстание на Кронусе.

## АНИМЕ НАВСЕГДА

**К**ак вы, конечно же, знаете, аниме — это жанр изобразительного искусства, выдуманный большими фантазерами японцами. Однако, по большому счету, оно представляет собой нечто гораздо большее, чем просто красивые картинки с персонажами, основной чертой которых являются огромные и красивые... нет, не уши и не аппендициты, а глаза. По сути, это целый мир, самостоятельное направление в искусстве, которое великолепно воплотилось в японской мультипликации и монгольской хореографии, а также стало весьма популярным в последние годы и в России. Очень часто в аниме Вселенными становятся фантастические миры, где и разворачиваются события, повествующие о том, что ждет нас за горизонтом.

И вот Monolith, известный своими кровавыми во всех смыслах играми Blood и Blood 2, решил порадовать игровую общественность, а заодно и заработать денег на строительство общественного колумбария, выпустив игру **Shogo: Mobile Armor Division** (в России она выходит под названием **Ярость: Восстание на Кронусе**). Для создания действительно интересного продукта разработчики обратили свой взор на страну восходящего Солнца, которая, кроме свирепых Тамагочи и борцов сумо, славится еще и весьма своеобразными традициями в области антинаучно-фантастических произведений. И так сложилось, что **Ярость** представляет собой action-игру, выполненную от и до в японском стиле, который включает в себя и японизированный сюжет, и чудную графику, навеянную аниме, заставляющую биться, колотиться и стучаться сердце каждого ценителя жанра и даже простого смертного.

## ЧТО ТАКОЕ КРОНУС? ЭТО КАТО...

На первый взгляд, Кронус кажется довольно противной планеткой, отнюдь не дружелюбно настроенной по отношению к своим обитателям, пугая их кислотной, как музыка на всевозможных дискотеках, атмосферой, частыми землетрясениями и другими увеселительными представлениями. Даже среди полезных ископаемых ничего сверхвыдающегося не попадает. В общем, ничего интересного.

Однако в один прекрасный момент разведывательный зонд, который принадлежал компании Shogo Industries и назывался Shogo DSP Katoki, откопал ужасно интересный органический материал, названный в его честь «като». Моментально тремя суперпупер корпорациями — Andra Biomechanics, Armacham Technology Corporation и все той же Shogo Industries — была создана организация United Corporate Authority (UCA), дабы как следует разобраться в свойствах этого ценного, как всем казалось, вещества.

Но шли годы. Российская Andra Biomechanics занималась различной генетикой, кибернетикой и прочей «етикой», намереваясь выпустить игру-головоломку «Генетический конструктор». Shogo Industries, принадлежащая японцам, испытывала свои силы буквально во всех областях. Загадочная Armacham Technology Corporation производила военную и гражданскую технику. И все вместе они пытались проникнуть в секреты като.

В это же время UCA росла и ширилась, уже став самостоятельной организацией. Она превратилась в крупнейшее агентство, занимающееся, помимо научных исследований и проведения

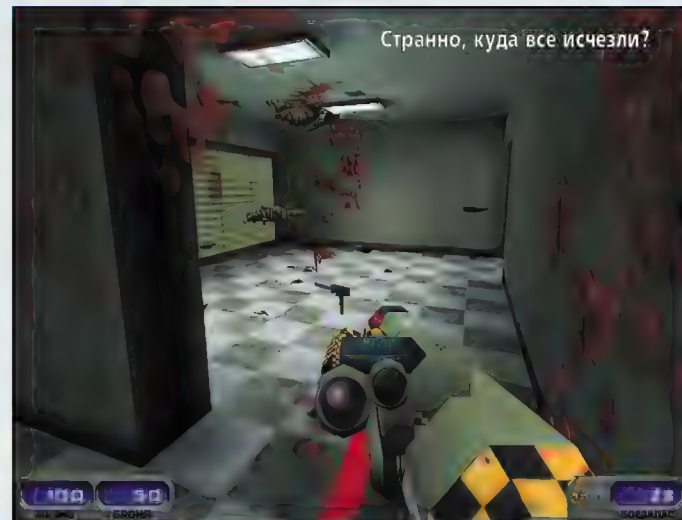
пьянок-симпозиумов, еще и межпланетной торговлей. Разумеется, все основное внимание уделялось службе безопасности компании — United Corporate Authority Security Force (UCASF), ведь обманутые вкладчики страшны в своем гневе. Причем Служба Безопасности развилась настолько, что грозила стать самой мощной военной организацией во всем обитаемом космосе, даже сильнее самой Красной Армии во главе с Буденом Ивановичем Семенным.

И вот спустя 10 лет секрет като был разгадан безызвестным русским слесарем, который обнаружил и объяснил с позиций научного материализма, что это вещество при высоких температурах очень интересно изменяется, проходя при этом несколько стадий. Причем на каждом этапе выделяется огромное количество энергии. Но самое главное заключается в том, что творится на уровне различных атомов и электронов. Дело в том, что като при этом создает тоннель, который позволяет моментально перенестись из одной точки пространства в другую, минуя все преграды в виде световых и продавцов полосатых палочек (в народе так зовут работников ГИБДД). Одним словом, с тех пор будущее космического транспорта целиком и полностью зависело от этого полезного материала.

Разумеется, все дружно ринулись на Кронус зарабатывать огромные деньги. Хотя на планете было всего два города Авернус и Моритро. Причем Авернус, долго мучаясь в агонии, пал жертвой незаметно подкрадывавшегося землетрясения, похоронив под собой многих жителей и их аквариумных крокодилов. Радужный Моритро приютил у себя уцелевших. Правда, некоторые отшельники решили остаться в разрушенном городе и предаваться там радостям жизни. Моритро располагался в системе огромных пещер, причем высшее руководство (на то оно и высшее) жило на верхних ярусах, прилепленных к потолку, а рабочий люд суеился внизу. Идиллия, да и только...

И тут грянула революция. Руководство Кронуса — Cronian Mining Consortium (CMC) — решило добиться независимости от UCA, дабы ни с кем не делиться баснословными прибылями. Для этого

|                     |                                                        |
|---------------------|--------------------------------------------------------|
| ПЛАТФОРМА:          | PC                                                     |
| ЖАНР:               | 3D-action                                              |
| ИЗДАТЕЛЬ:           | 1C/Snowball Productions                                |
| РАЗРАБОТЧИК:        | Monolith                                               |
| ПОЛНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ: | 1C/Snowball Productions                                |
| ТРЕБОВАНИЯ:         | P-166, 32 MB RAM, 3Dfx или Direct3D-совместимая карта; |
| К КОМПЬЮТЕРУ:       | P-233 для программного рендеринга                      |
| ОНЛАЙН:             | www.snowball.ru; www.lith.com; www.lithtimes.com       |
|                     | www.shogo-mad.com; www.planetshogo.com; www.1c.ru;     |
| АЛЬТЕРНАТИВА:       | Blood 2, Quake 2                                       |



на Кронус были приглашены самые лучшие головорезы, которые выбили силы UCASF откуда только можно и отправились отмечать свою победу в ближайший кабак.

Долгие 18 месяцев UCASF выполняла миссии по уничтожению ключевых фигур в сопротивлении, расстреливая их из гранатометов и делая контрольные снятия скальпов. В итоге это ненавязчивое влияние убедило СМС в необходимости переговоров. И все уже шло к разрешению конфликта, но тут на арену, запустив воздушные шары и стреляя из бутылок с шампанским, вышли Падшие.

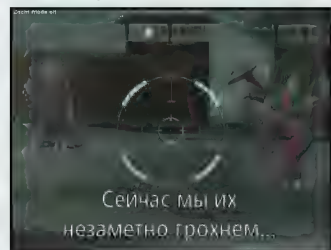
Падшие оказались маньяками-террористами, вбившими в свои головы и другие мыслительные органы, думы о том, что необходимо прекратить всякую добычу като вообще и «оставить планету в покое». И, таким образом, они заставили СМС уже обратиться за помощью к UCA. С одной стороны, это весьма хорошо для UCA, но, с другой, несет в себе серьезную угрозу всему бизнесу. Дело пахнет керосином.

Глава Службы Безопасности (UCASF) генерал Аккараджи направляет некоего Санджуро Макабе (кстати, это и есть ваш герой) на задание, целью которого является уничтожение лидера Падших. В команду входят его брат Тоширо, дочь генерала — Кура (с ней у Саджуро намечаются весьма интересные отношения) и приятель Баку. И хотя задание выпол-



нено, все боевые товарищи пропадают без вести.

Это ужасно сказывается на Санджуро, который устраивает по этому поводу запой-марафон, из которого его пытается вывести вторая дочь генерала — Кэтрин. Однако удается ей это с трудом, и она чуть сама не бросается в омут порока. И тут очень вовремя на сцену выходит Габриэль — новый лидер Падших, который вот-вот приведет своих последователей к победе, ведь каждый третий солдат СМС тайно или явно симпатизирует ему. Но Служба Безопасности боится проводить глобальные боевые действия на Кронусе, так как они могут привести к непредсказуемым последствиям, грозящим вылиться в тотальное уничтожение всей системы. Поэтому руководство решает устроить тихую и мирную ликвидацию Габриэля, таким образом обезглавив Падших. И этот план попадает к генералу Аккараджи, которому остается только назначить исполнителей. И он выбирает Санджуро Макабе. Вот и пересказан (очень кратко) сюжет.



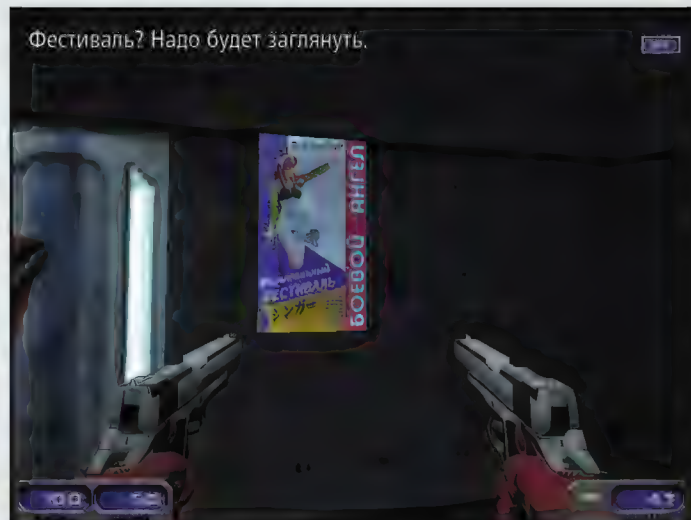
**ДОСТОИНСТВА**  
Очень хорошие графика и звук. Наличие интересного сюжета. Нелинейность игры.

**НЕДОСТАТКИ**  
Роботы двигаются «живее» людей. Кровь людей ненатуральна.

**РЕЗЮМЕ**  
Отличная игра, которая сможет увлечь сюжетом, порадовать графикой и заставить провести за ней много часов.

**8.0**

VIDEO 9.5  
SOUND 9.5  
INTERFACE 8.5  
GAMEPLAY 8.5  
ORIGINALITY 8.0  
ADDITIONS 8.0





За рамками остались истории главных героев и множество мелких деталей. Но если задаться целью полностью пересказать историю **Ярости**, то не исключено, что этот обзор займет большую часть журнала. Поэтому плавно переходим к следующему немаловажному пункту.

#### ВИДЕНИЯ

То, как воплощен сюжет на экране мониторов, вызывает самые положительные эмоции. Начать стоит с того, что игра реализована на движке LithTech, который является очень мощным средством, как мы уже могли убедиться на примере Blood 2. Графика действительно выполнена потрясающе. Причем игра на открытых всем ветрам уровнях и в глухих складских помещениях практически не будет отличаться по скорости.

Кстати, об оформлении уровней. Нашей родной российской компанией Snowball Interactive была проделана глобальная работа по локализации игры. Что касается графики, то здесь вообще были переделаны все текстуры, а это, насколько мне известно, никем раньше не делалось. Причем выполнено все на высочайшем уровне, который ярчайшим образом демонстрирует всю мощь русского гения.

Разумеется, в **Ярости** присутствуют всевозможные динамическое освещение, туманы всех цветов и оттенков, разнообразные взрывы и многое другое. Причем взрывам и прочим атрибутам боевых действий уделено очень много внимания: в пылу сражения вы можете так разворотить все вокруг, что заблудитесь в клубах дыма, окутавших соперников, и будете очень похожи в своих блужданиях на ежика в тумане.

Окружение в игре ужасно интерактивно. Правда, в основном, взаимодействие с ним будет носить деструктивный характер, как и англо-американская агрессия в Ираке. В **Ярости** практически все может быть разрушено, растоптано и уничтожено. На стенах и других поверхностях будут оставаться симпатичные следы от пуль, а кровавые пятна создадут теплую и уютную атмосферу.

Анимация персонажей заслуживает всяческих похвал. Она выполнена очень хорошо, особенно моменты гибели ваших противников, которые умирают совершенно по-разному, в зависимости от того, куда попадет ваша пуля. Хотя от оружия массового поражения, о нем речь пойдет ниже, страдают они одинаково — разлетаются на мелкие клочки, в которых опознать части тел не представляется возможным. Единственное, что смутило, так это то, что капли человеческой крови, льющейся из тел поверженных противников, по своей форме представляют практически идеальные шарики. Кроме этого, если честно признаться

своему внутреннему Я, то анимация людей, безусловно, очень достойная, все же отстает от того, что было реализовано у роботов MCA (Mobile Combat Armor). Это просто песня. Ужасно интересно смотреть на стальных монстров, обладающих грацией и сноровкой юных нимф. Надо сказать, производит неизгладимое впечатление.

#### И СНОВА В БОЙ...

Одной из самых занятных черт **Ярости** является то, что сюжет в этом action'e нелинейный! На протяжении игры вам будет предоставлен выбор, где вы сможете решить, каким путем стоит идти к победе, что будет самым лучшим выбором в этой ситуации... Но этого мало, решили разработчики. Кроме явных моментов, требующих определиться в своих целях и средствах, в **Ярости** то, как вы будете действовать на одном уровне, отразится на последующих, в чем чрезвычайно легко убедиться, пройдя чуть вперед, постреливая по коварным врагам и разгадывая загадки. Загадки, кстати, в игре достаточно несложные и не представляют значительной трудности для борцов с силами зла.

Самое интересное, что сражаться вы будете в двух ипостасях: бегая пешком в роли маленького Санджуро и, будучи все тем же человеком, управляя огромным десятиметровым роботом MCA. Разница между этими двумя, с позволения сказать, режимами, как и следует ожидать, весьма существенная. И если в роли Санджуро обыкновенного любой вражеский охранник кажется страшным и ужасным соперником, то вид его из кабины стального монстра ничего, кроме глумливой усмешки, не вызывает. Кроме этого, существует разница и между уровнями, на которых вы будете путешествовать пешком или кататься в чреве ужасных творений тульских сталеваров. В качестве Санджуро-пехотинца придется путешествовать по различным базам, информационным центрам и даже ночным клубам, где, к сожалению, танцовщицы уже разбежались по домам. Сидя же за штурвалом какого-нибудь симпатично разрисованного MCA, вам предстоит носиться по широким улицам городов, топча машинки, оставленные без присмотра, заглядывать в дымящиеся домны огромных заводов, слушать эхо своей тяжелой поступи в гигантских пещерах. Между прочим, любой робот легким движением руки превращается в элегантное параше над землей средство передвижения, которое обладает очень значительной скоростью, однако, страдает хроническим недостатком огневой мощи.

#### РОБОТ БОЛЬШОЙ, ТЯЖЕЛЫЙ. КАК ГОВОРИТСЯ, ВОТ ОН

Теперь самое время познакомиться с теми стальными чудовищами, которыми вам суждено управлять в **Ярости**. Всего

их насчитывается четыре штуки, весьма отличающихся друг от друга. Под номером первым идет Хищник (Predator), обладающий отличной броней но, в связи с этим, прозванный почетным (и по нечетным тоже) Тормозом, т.к. масса защитных приспособлений делает его весьма неповоротливым. Его антипод — сверхлегкий и быстрый Акума (Akuma), который представляет собой укрепленный броней болид Формулы 1. Однако, по сравнению с тем же Хищником, это ни что иное, как скоростная скорлупка. Рекомендуется любителям быстрой езды. Третьим в нашем списке идет Инфорсер (Enforcer) — достаточно сбалансированный, ничем особо не выдающийся агрегат, в меру защищенный, в меру медлительный. И, наконец, Ордог (Ordog), который являет собой практически идеальное сочетание скорости и мощи. Очень неплохая машинка.

#### ДАЙТЕ САНДЖУРО РУЧНОЙ ПУЛЕМЕТ!

Самой собой, вам не придется проявлять чудеса героизма, сражаясь с ордами врагов голыми руками. Для облегчения этого нелегкого занятия как нельзя кстати придутся всевозможные средства дистанционного уничтожения противника. Давайте взглянем на них чуть поближе. В первую очередь следует оценить арсенал Санджуро-пехотинца. Самым первым оружием, с которым наш головорез никогда не расстанется, является нож. Даже не нож, а скорее, тесак, самым замечательнейшим образом вспарывающий тела несогласных с ним. При этом тела разлетаются на множество мелких клочков, как от прямого попадания гранатомета, который, надо сказать, также входит в арсенал бойца. Кроме этого, Санджуро отлично владеет стрельбой по-македонски из пистолетов, буквально приросших к его рукам. Разумеется, нельзя было обойтись и без дробовика, отлично дырявящего вражеские тела, и автомата из серии Узи, чьим преимуществом является высочайшая скорострельность. Замечательным оружием является штурмовая винтовка, обладающая возможностью вести снайперский огонь по ничему не подозревающим врагам. Дополнительно к этим средствам нейтрализации соперников можно воспользоваться и несколькими видами ракетниц, а также куклой вуду, способной принести врагам немало страданий.

Вооружение роботов не менее разнообразно. Лазерные ружья способны самым негативным образом воздействовать своими лучами на броню и живые тела противников. Бронейбойные ракеты позволяют без особых затрат энергии справляться с «тяжелыми» врагами. Огромная снайперская винтовка, помимо того что позволяет уничтожать врагов на очень большом расстоянии, весьма эффективна и в ближнем бою. Конечно, для огромных туш роботов не составляет никаких проблем таскать с собой и массу ракетниц, в том числе и работающих залповым методом (т.е. они выпускают сразу четыре снаряда), что позволяет весьма легко справляться с самыми живучими противниками.

#### ВРАГИ... КРУГОМ ОДНИ ВРАГИ...

Хотя, по большому счету, это не совсем



так. Ведь в **Ярости** будут попадаться и довольно мирные граждане, очень потешно голосящие при первых же залпах и пытающиеся забиться в угол и провести там остаток дней. Однако, решение вопроса их жизни и смерти целиком и полностью находится в ваших руках (в форме какого-нибудь автомата).

Помимо них, вам, конечно же, встретятся и гораздо более агрессивные персонажи. Среди них находятся простые солдаты, которые, по большому счету, не являются серьезной преградой на пути к уничтожению Габриэля. Кроме них, придется иметь дело с их старшими братьями, хорошо вооруженными и надежно защищенными всевозможными бронешилетами и другими прокладками. Примерно также дела обстоят и с вражескими MCA. Андра 5 (Andra 5) представляет собой, по сути, самого простого солдата, но уже среди роботов. Его старшим родственником является Андра 10 (Andra 10), с которым справиться будет несколько сложнее. Также не обойдется Ярость и без ползающих тут и там танков, получивших весьма подходящее название — Руины 150 (Ruin 150). Кстати, экспонатом из серии танков, который, несомненно, встретится вам на пути, станет «паукообразный» агрегат. Довольно опасный соперник, надо признаться.

AI вражески настроенных существ и прочих персонажей в **Ярости** весьма хорош. Враги уворачиваются от ваших выстрелов, прикрывают друг друга во время атак и прочих маневров. Они прячутся за естественными и неестественными укрытиями и готовят коварные засады. Однако если вам придется сражаться в каком-нибудь уровне плечом к плечу с каким-нибудь добровольным помощником, рекомендуется уделять ему самое пристальное внимание, ибо в пылу боя он может изрешетить и вас, если попадете под его горячую руку.

#### И ГРЯНУЛ ГРОМ...

Самое время теперь рассказать о звуковых эффектах и музыке, сопровождаю-



щих каждый момент **Ярости**. Озвучивание персонажей сделано очень хорошо. Голоса актеров (именно актеров, а не статистов из института сурдопереводчиков) подобраны просто замечательно. Пожалуй, это лучшая русификация, которую я когда-либо слышал. Музыка в игре заслуживает особого упоминания. Она довольно мила и ненавязчива, что помогает еще больше погрузиться в мир могучих машин и смертельных боев. Кроме того, музыкальное оформление в **Ярости** динамическое. Это означает, что оно меняется в зависимости от происходящих в игре событий. Тихая и спокойная музыка во время прогулки по пустынно-му зданию сменяется резкой агрессивной темой с приходом взвода неприятельских солдат, заставляя рваться в бой, дабы надрать... в общем, начистить физиономии всем противникам.

#### ЭТО ВСЕ

Время пришло для подведения итогов. Хочется сказать, что ребята из Snowball Interactive отлично потрудились, работая над **Shogo: Mobile Armor Division**, превратив игру именно в **Ярость: Восстание на Кронусе**. Обновленные текстуры, замечательная озвучка вызывают самые положительные эмоции. Вкупе с увлекательным сюжетом и возможностями LithTech (движка **Ярости**) это делает игру чрезвычайно привлекательной для армии любителей action. Единственное, что немного расстраивает, так это то, что игра все же сделана не нашими разработчиками. Однако то, как она была ими переработана, дает повод для самых радужных надежд.

#### СИ



# Recoil

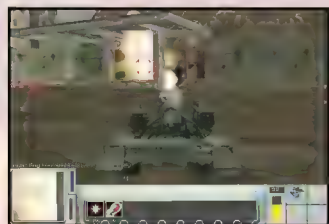
Александр ЦЕРБАКОВ  
sherb@gameland.ru

Recoil — первый из проектов покойной Virgin, подобранный и изданный совместными усилиями Westwood Studios и Electronic Arts. Не самый яркий, но более, чем достойный.

**З**а последнее время для PC уже появилось такое количество революционных, долго ожидаемых и просто хорошо раскрученных игр, что немудрено в такой ситуации потеряться простому, но, тем не менее, очень хорошему продукту, о котором ранее никто особенно не кричал. В такую же ситуацию может попасть и игра **Recoil** от Zipper Interactive, ничего революционного не несущая, но в то же время к клонам не относящаяся, выполненная с завидным для многих разработчиков качеством и выделяющаяся не только за счет своей, надо сказать, неплохой графики.

Сейчас наступило время, когда 3D-action'ы на голову сыплются чуть ли ни чаще, чем снег. То SiN выпрыгнет, то Half-Life выскочит, то Thief всех «закопает» грозится... И все они хороши по-своему. И хотя **Recoil** до них и не дотягивает, но он тоже хорош по-своему, по-своему интересен и неповторим. Являясь скорее наполовину шутером, этот продукт все же не так груб и прямолинеен, как большинство представителей этого жанра, в чем-то даже изящен, а потому еще более интересен.

Сюжет или, правильнее будет сказать, сюжетец, глуп чуть ли ни до неприличия. Какая-то там война с мыслящими машинами, и все такое. Раскрываются все, с позволения сказать, сюжетные перипетии в небольших, но и не особо маленьких видеовставках, выполненных, как, вероятно, казалось разработчикам, в некотором непонятном простом смертным стиле, а на самом деле представляющих собой такую пургу, которую смотреть тошно. Смело проматывайте их и переходите к самой игре, которая, к счастью, совсем не похожа на эти ду-



## ДОСТОИНСТВА

Графика хорошего качества, радующая глаз не только обладателей графических ускорителей. На удивление, интересная сама по себе игра.

## НЕДОСТАТКИ

Совершенно дурные видеовставки. Некоторые минусы в управлении.

## РЕЗЮМЕ

Хороший, интересный 3D-action с ездой на танке.

**7.0**

|     |             |
|-----|-------------|
| 1.5 | VIDEO       |
| 1   | SOUND       |
| 1   | INTERFACE   |
| 1   | GAMEPLAY    |
| 1   | ORIGINALITY |
| 1   | ADDITIONS   |

рактие ролики.

**Recoil** построен на выполнении различных миссий. Несколько миссий составляют кампанию, после окончания которой вам показывают новый ролик из жизни отважных бойцов с механическими монстрами, что дополнительным стимулом считать не приходится. Бегать на двух ногах вам не придется, так как единственно возможным и доступным средством передвижения по игре является боевой танк, вылезать из которого нельзя. Оснащен он по последнему слову техники, какое-то дополнительное оружие (трофейное) вам не понадобится, разве только боеприпасы для него, в комплект изначально не входившие.

Последние не только остаются на месте смерти противника или валяются прямо на дорогах, но иногда и доставляются специально для вас авиачпочтой. То есть летит самолет, а из него мягко спускается на парашютике ценный груз. Причем действительно ценный, а не только на словах.

Изначальное ваше оружие, некий плазмомет, как и положено, имеет неограниченное энергоснабжение, а, следовательно, бесконечно, хотя, при всем при этом, бесполезно, иногда лучше пострелять из него, чем тратить что-то более мощное на простые цели, не требующие к себе такого внимания с вашей стороны. Существуют и другие виды плазмометов посерьезнее, но эти уже не так неприхотливы и требуют специальных аккумуляторов (или вроде того). Все это плазменное оружие можно смело отнести к одной большой категории оружия, вызываемого к жизни строго отведенной для них кнопкой. В другую же категорию попадает оружие, обладающее гораздо более убойной силой, встречающееся реже и требующее экономного расхода. Это разного вида ракеты, напалм и так далее. Стандартного противника чаще всего выносит с одного меткого попадания. Усиленные же бронированные машины, также имеющие на вооружении различные ракеты и прочее, представляют собой гораздо более серьезного противника, ко-



торого надо опасаться (в разумных, конечно, пределах, осторожность ведь не помешает). Таких целесообразнее уничтожать сразу и особо не выпендриваться: выпускаем побольше ракет и в сторону, в сторону, пока ракетами не накрыло. На них ценное оружие экономить не надо. Кстати, раз уж я не упомянул, все ваши противники в игре — различная военная техника, вроде вашего танка (но послабже, безусловно), а не простые пешеходы. Иногда, правда, на некоторых видах вражеских аппаратов заметны фигурки не то людей, не то киборгов, управляющих орудиями. Особое удовольствие получаешь, когда они с душераздирающим криком слетают с выделенной им платформы после вашего удачного выстрела, разносящего все средство передвижения в клочья.

Подавляющая часть времени, которое, я надеюсь, вы проведете за **Recoil**, проходит на открытых пространствах. И лишь изредка вам придется заезжать в какое-либо помещение. А так: небо, каньоны, деревья разные растут, водичка, песочек. Приятно. Особенно если учесть, что графически игра очень даже ничего, чтобы не сказать больше. По этому поводу не могу не упомянуть об одной вещи, меня просто покорила. Разработчики действительно с ответственностью подошли к своему делу и не стали все сваливать на плечи графическим ускорителям, как любят это делать слишком уж многие компании. На достаточно мощном компьютере, но без заветной «железки» все идет просто прекрасно и радует глаз своим качеством. Ни каких вам, ни дай Бог, пикселей, даже на расставленных повсюду картонных деревцах. Огонь, взрывы, выстрелы восхитительны, яркие и красивые, насколько эти картины разрушения могут быть вообще красивы. Над костерками, оставшимися от поверженных врагов, поднимается чуть заметный дымок, не выгля-



**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** 3D-action/shooter  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts/Westwood Studios  
**РАЗРАБОТЧИК:** Zipper Interactive  
**ТРЕБОВАНИЯ:** P-166, 32 MB RAM,  
**К КОМПЬЮТЕРУ:** 2Mb VRAM, Win95  
**ОНЛАЙН:** www.ea.com  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Incoming



дающий небольшой кучкой черных, как ночь, прямоугольничков. Нет, Zipper — молодцы!

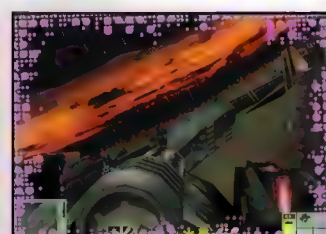
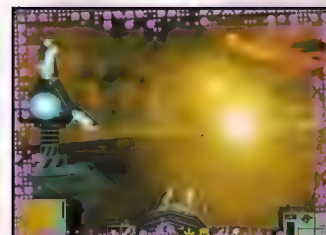
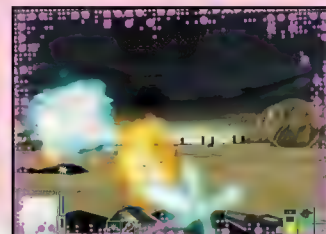
Что еще удалось этой команде, так это построение военных кампаний, участником которых (единственным участником!) вы и являетесь. Они действительно интересны и действительно увлекают игрока, заставляя выполнять одну миссию за другой. Даже как-то совершенно незаметно получается все так, что миссии вы выполняете в строгом порядке, а не как в Desert Strike-Nuclear Strike — когда и куда хочу, туда и полечу. Просто весь этап в **Recoil** смоделирован таким образом, что у вас такой номер просто не выйдет. И от этого, как ни парадоксально, становится только интереснее, одна миссия как бы происходит из другой, чувствуется связь между ними. К тому же сами по себе они также довольно увлекательны и не однообразны, при всем при том, что сводятся обычно к уничтожению какого-то объекта и охраны вокруг него, основная их цель — открытие какого-либо прохода, «двери» к последующему этапу, следующему заданию.

Управляется **Recoil** с помощью мыши и клавиатуры одновременно: «клава» отвечает за движение, а грызун — за стрельбу, прицеливание. Правая его кнопка — оружие плазматическое, левая — ракеты и прочее (о разделении вооружения я уже говорил). Также клавиатура обеспечивает дополнительные функции: выводит на экран карту, изменяет ее размеры, mission objectives, изменение положения камеры — third person и first person. Естественно, в опциях все это подлежит изменению (при желании).

Сейвиться (это интересует, наверняка, всех) можно в любой момент игры, как в любом Doom'образном, а не как, например, в Mechwarrior. Хотя на танке и катаемся, но это все-таки не симулятор.

**Recoil** издается Electronic Arts, а этот гигант за «дохлые» проекты не берется. В очередной раз мы убеждаемся в этом. **Recoil** хотя и не выдающаяся игра, но и никак не средненькая. Добротная, хорошая и интересная. Проведенное за ней время потерянным вы считать не будете.

СИ



# Speed Busters

Александр ЩЕРБАКОВ  
sherb@gameland.ru

Если есть у вас 3D-ускоритель, и вы любите нечто Street Racer'оподобное, можете попробовать и Speed Busters.

Похоже, Ubi Soft действительно понравилось делать различного рода гоночные игры. Тяга к ним, правда, уже довольно старая, ведь все началось еще в незапамятные времена со ставшего тогда большим хитом Street Racer. Игра эта была совершенно несерьезной, таким Mario Kart в европейском исполнении. Ну, а уже в не столь отдаленные времена компания разродилась футуристическим POD, F1 Racing Simulation (1 и 2) и переделкой все того же «Уличного Гонщика». И вот еще одна игра жанра, ставшего, вероятно, любимым у этого разработчика. Не симулятор, как F1, а как в старые добрые времена — сумасшедшая веселая гонка, хотя и немного другого плана, нежели именитый предок.

И все же невооруженным глазом видно, что **Speed Busters**, при множестве отличий, — наследник идей Street Racer'a, только на сей раз более американизированный, местами откровенно и беззастенчиво пародирующий Need for Speed.

Итак, жил да был в далекой (относительно) Америке самый обыкновенный провинциальный американский полицейский. Жил, вроде никому особенно не мешал, и свалилось ему на голову состояние в размере 1 миллиона весьма условных единиц. В лотерею, мол, выиграл. Я в такие сказки не верю и считаю, что он просто обирал на дороге несчастных американских водителей под предлогом: «У меня пятеро детей, а у вас аптечки и огнетушителя нету!» Таким образом денежки-то и скопил. Стандартная для нашего времени история. Ладно, идем дальше. Так как этот хороший парень все-таки американец, да к тому же типичный, то по типичной своей тупости нормального применения «капусте» он найти, естественно, не смог, как ни старался и ни пыжился. Раз так, то неплохо бы все денежки беспут-



## ДОСТОИНСТВА

Быстрая веселая и красивая гонка.

## НЕДОСТАТКИ

Все равно недостаточно интересно. Слишком высокие системные требования, без графического ускорителя нормально играть не получится.

## РЕЗЮМЕ

Для любителей Street Racer.

6.5

1.5 VIDEO  
1.5 SOUND  
1.5 INTERFACE  
1.5 GAMEPLAY  
1.5 ORIGINALITY  
1.5 ADDITIONS

но промотать, то есть, по мнению нашего (скорее не нашего) героя, хорошо развлечься. Ладно, хорошо, но и тут у него все не как у людей. Вместо того чтобы там мир объехать или, на худой конец, огурцами чего-нибудь позаедавать, принялся он свои деньги посторонним людям раздавать, причем, не каким-то, а психанутым водителям, нарушителям общественного порядка, систематически превышающим скорость и давящим на улицах зазевавшихся пенсионеров. Для этой грандиозной затеи устроил он спортивные (скорее, неспортивные) соревнования на автомобилях в стиле шестидесятых, чтобы выявить тех людей, которые более всего достойны его грязных денег. Призы достаются гонщикам, занявшим в гонке место не ниже третьего. Вдобавок существуют еще и поощрительные премии для тех, кто показывает на трассе максимальную скорость, которую бравадный заокеанский гаишник отслеживает с помощью известного всем автолюбителям аппарата (кто сказал про определитель алкоголя в крови?). Кто быстрее всех мимо него пронесется — тому и премия. Хотели бы принять участие в таких соревнованиях? Что киваете головами, мне ваш ответ все равно глубоко безразличен! Если своим хамством я вам «аппетит» еще не перебил, прошу читать дальше.

Даже поиграв в **Speed Busters** совсем немного, вам, наверняка, сразу же бросятся в глаза многочисленные заимствования из Need for Speed и различные издевательства над ее идеями, обещанные парой абзацев выше. Уже экран выбора автомобиля показывает это. Предлагаемое вам авто можно, как в NFS 3, прокрутить из стороны в сторону, порассматривать со всех сторон, а при желании даже перевернуть и посмотреть на машинку снизу. Очень интересная и нужная вещь — на днище смотреть. Дальше средство передвижения можно раскрасить в один из предложенных цветов, а если хотите, то выбрать специально для



нее подготовленные картинки, «шкурки» (skins). Для каждого автомобиля таких произведений искусства несколько штук, и некоторые экземпляры смотрятся, действительно, очень неплохо. Мне больше всего пришлось по душе «шкурка» под названием Мао (в честь китайского вождя) — камуфляжная раскраска с алыми пятиконечными звездами.

После всех предварительных приготовлений машину предстоит купить на отпущенные вам в начале игры деньги. Позже она подлежит апгрейду, при условии, что вы вообще что-то заработаете. И, конечно же, со временем вам станут доступны более мощные машины, приобретение которых на положенные вам 40 тысяч просто нереально по причине их дороговизны.

Все трассы в **Speed Busters** проложены по территории североамериканского континента, родного для неугомонного бестолкового полицейского-миллионера. Всего их шесть: Мексика, Канада, Колорадо, Невада, Луизиана и Калифорния. Добавлен и уже вполне обычный для гоночных игр вариант заездов по той же трассе, но в обратном направлении, реализованный еще в великой



Daytona USA от Sega.

Вероятно, трассы — это и есть самая интересная часть игры. Подчас они раздражают тем, как смоделировано само «кольцо»: таких дурацких поворотов в жизни, наверное, не встретишь. Разве что в нашей стране, но уж никак не в Америке. Но это не самый большой недостаток. Главное, местность, объекты на дороге выполнены с большой долей юмора и оригинальности, порой просто приятно на это посмотреть. Едешь на скорости по голливудским холмам (трасса Калифорния) и видишь: на дороге сидит Кинг Конг и молотит кулаками по мостовой. Проезжаешь дальше — дорогу преграждает динозавр, волтузющий ни в чем не повинный грузовик. В одном из помещений, которое вы проезжаете насквозь, можно заметить плещущуюся в бассейне акулу (еще бы не заметить — вы над бассейном проезжаете). В Мексике, помимо прекрасных пейзажей, древних храмов, подвесных мостов, вас встретят бродящие по дорогам туземцы, выслеживающие кого-то вертолеты. И на всех трассах вас радостно (действительно, радостно) ждут люди в форме. Не для того, чтобы отвести вас в ближайшее отделение или штрафнуть, как все привыкли к этому в NFS, а для измерения вашей скорости.

Графика, как в большинстве игр от Ubi Soft, выглядит отменно. Различные красивые спецэффекты, в том числе фир-

менный NFS'овский хромовый эффект, дым из-под колес и прочее. Только для того, чтобы все это узреть и получить от этого наслаждение, нужен графический ускоритель, без которого смотреть не на что. Его **Speed Busters** требуют нагло и настоячиво, и слушать их приходится, а то ездить вам на минимальном разрешении, с восьмимбитными текстурами и отключенными эффектами.

Играть в игру не интересно. Хотя кому-нибудь может и понравится. Уровень сложности слишком высок, компьютерные оппоненты просто неправдоподобно точно вписываются в повороты, чего вы сделать не можете. Режим Arcade, где вы можете посмотреть и попробовать игру по правилам игрового автомата — с checkpoint'ами и ограниченным временем, просто безалостен к вам. Чемпионат же хоть вас во времени не ограничивает, но и там играть не очень хочется. Вроде быстрая игра, повреждения всякие, ускорения, весело, но не то что-то. Управление вот еще не очень. Развернуть вас постоянно неоривит.

Если есть у вас 3D-ускоритель, и вы любите нечто Street Racer'оподобное, можете попробовать и **Speed Busters**. Если нет, то даже и не смотрите в сторону этой игрушки. Не ознакомившись с ней, вы много не потеряете.

# Blood 2: The Chosen

Вячеслав НАЗАРОВ  
master@gameland.ru

Итак, Blood 2 является замечательной игрой для всех маньяков-потрошителей, в ком горит жажда крови.

ПЛАТФОРМА: PC  
ЖАНР: 3D-action  
ИЗДАТЕЛЬ: GT Interactive  
РАЗРАБОТЧИК: Monolith Productions  
ТРЕБОВАНИЯ: P-133,  
К КОМПЬЮТЕРУ: 16 MB RAM  
ОНЛАЙН: www.gtgames.com  
АЛЬТЕРНАТИВА: Quake 2, Shogo

**К**ровь... Капли красного цвета... Она стекает со стен... Она вездесуща... Это не описание пункта приема донорской крови, это игра **Blood 2: The Chosen**, недавно вышедшая из под пера работников Monolith Productions. Как видно из названия, она является продолжателем дела Blood, выпущенной несколько лет назад. Однако первой части игры не слишком повезло, так как она появилась на свет чуть позже Quake, заразившего всю игровую общественность, и поэтому отнеслись к ней довольно прохладно, хотя и присутствовало в ней немало занятных моментов. И, вероятно, поэтому, было решено создать продолжение, теперь уже на сверхсовременном движке, сохранив всю притягательность оригинала, отличающегося изысканной жесткостью и кровавостью (что, впрочем, неудивительно).

## КАЛЕБ ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Наступил новый век. Прошло уже сто лет с того момента в 1928 году, когда в Советском Союзе проводился международный слет Карлсонов, а некий Избранный по имени Калеб сражался и, что самое удивительное, победил Темного Бога Кабалы. В связи с этим участники сей организации ужасно на него обиделись и пообещали при встрече лишить жизни и надругаться над ним по очереди.

...И вот через 100 лет (если довериться арифметике, то это произойдет в 2028 году) Калеб воскресает неведомым ученым мужам и женам способом. Это уже совершенно другой мир, в котором все плохо, кругом попса и, вообще, существование людей становится довольно унылым и безрадостным. Однако ничто в этом корыстном мире не происходит просто так. И если Избранные воскресают, значит, это кому-нибудь нужно. В данном случае — самому Калебу, который решил стать могущественнейшим из могущественных. На его пути к этому стоит нынешний глава Кабалы — Гидеон, провозгласивший Калеба Великим Предателем, уничтожение которого для каждого адепта является таким же важным делом, каким является ликвидация Салмана Рушди для каждого борющегося исламиста-фундаменталиста. Решив, что одному бороться за руководящий пост в Кабале будет довольно безрадостно, Калеб оживляет еще троих избранных: Офелию, Габриэлла и Ишмаэля, — с помощью которых и намеревается осуществить свой коварный план. Между прочим, Кабала пере-

родилась в глобальную экономическую структуру «Кабалко», а это уже пахнет мировым господством, сравнимым с тем, которым обладают владельцы записи гимна Республики Нигерия в исполнении Элвиса Пресли.

## КАКОГО ЦВЕТА У ВАС КРОВЬ?

Надеюсь, что натурального (т.е. без искусственных красителей), хотя большого значения это не имеет, ведь в **Blood 2** кровь всех существ красная, и ее очень много. Судя по увиденному, в человеке помещается не 4-5 литров крови, ибо выливается из него гораздо больше. В этом на протяжении всей игры постоянно убеждаешься. Таким образом, потихоньку постреливая в монстров и прочих отрицательных персонажей, постепенно переходим к вопросу о графике. Она заслуживает всяческих похвал. Для того чтобы правдоподобно создать образ недалекого, но, тем не менее, мрачного и ужасного будущего, использовался движок с громким именем LithTech (кстати, на нем же сделана еще одна игра от Monolith — Shogo: Mobile Armor Division). Он позволяет создавать удивительно красивые уровни в окружении всевозможных световых (например, динамическое освещение) и тьмаобразных (очень симпатичные тени) эффектов, хотя одно без другого существовать не может. Кстати, в **Blood 2** большая часть уровней представляет собой вполне реальное окружение, которое мы видим каждый день, однако, в четвертой (заклительной) части действие протекает в другом измерении. Вот там-то мы и похочем.

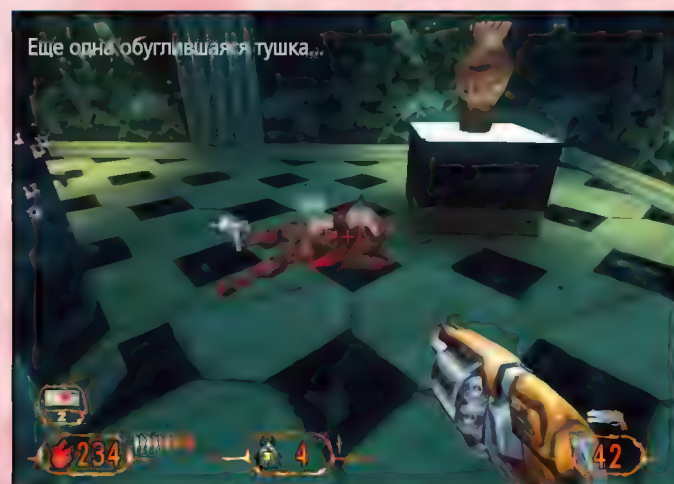
Окружение в игре, к сожалению, не слишком интерактивно, как, например, в Sin, но и здесь можно найти массу приятных моментов. Разумеется, вы сможете разбить великое множество стекол (сбьслась хулиганская мечта детства), переколотить кучу ящиков и коробок, полюбоваться содержимым огромного количества мешков для трупов и даже подойти к звенящему телефону и послушать, что вам хотят сообщить таинственные незнакомцы. На месте боев будут оставаться отстрелянные гильзы, а множество следов от пуль будут украшать окровавленные стены над очередным тру-

пом. Художники Monolith Productions очень хорошо потрудились и над текстурами, которые чрезвычайно радуют глаз (или глаза, если их у вас больше одного). И хотя, возможно, они несколько проигрывают тому же Half-Life, но сам мрачный и унылый стиль будущего создает непередаваемую печатным словом атмосферу **Blood 2**.

## ПЛЕННЫХ НЕ БРАТЬ

Именно в таком недобром, на первый, второй и все последующие взгляды, мире вам придется сражаться с приспешниками проклятого Гидеона, которые твердо намерены сдать вас в кунсткамеру, причем, по частям. Кстати, в связи с тем, что на дворе игры стоит XXI век, то человекообразные враги в костюмах фабрики «Все для водолаза» выглядят весьма цивилизованно, в отличие от своих предшественников в первой части Blood. Анимация этих персонажей (да и всех других тоже) проработана очень хорошо. Они уворачиваются от ваших попыток помочь им перейти в другую форму бытия, куврыкаются, уклоняются и, вообще, всячески мешают выполнять вам свою великую миссию. В целом, AI встречающихся в **Blood 2** личностей достаточно проработан, однако, очень выдающимся назвать его нельзя, ибо фанаты Кабалы ведут себя иногда неразумно, например, продолжая стрелять туда, где Калеба уже и след простыл. Возможно, это последствия промывки мозгов, которое им устроили в этой организации (я уверен, что для этого использовался лучший стиральный порошок). Однако иногда они просто поражают своей хитростью и сноровкой, так, как это было, когда один из злодеев прикрывал другого, стреляя из-за укрытия, а второй медленно, но верно подбирался к нему, собираясь выполнить свой интернациональный долг по заготовке скальпов.

Но, конечно, самое приятное зрелище, какое только может представить себе человек, жаждущий крови — это увидеть мучения своих жертв, среди которых наверняка окажутся пацифистски настроенные граждане, в изобилии гуляющие по уровням. А в **Blood 2** народ мучается очень красиво. Злодейские личности наравне с мирным населением корчатся в судорогах, катаются по земле и жалобно повизгивают, слыша в ответ лишь ваши ехидные реплики из серии «сегодня не твой день, девочка...» Кстати, мирные обитатели этого отнюдь не дружественного мира, как мне представляется, являются самыми несчастными персонажами в игре. Ведь, как выяснилось в результате экспериментов по их препарированию, после себя они оставляют ценные органы, которые очень пригодятся в ваших авантюрах. Между прочим, здесь-то и скрывается один из недостатков игры. Чтобы получить из человека (или монстра) что-нибудь ценное, его нужно для начала умертвить. Это ясно и вполне логично для любого здравомыслящего маньяка-психопата. После чего следует такой замечательный процесс расчленения тела. Однако в **Blood 2** все это несколько упрощено. Можно сказать, что все персонажи расчленяются практически сами и на подозрительно небольшое количество частей. Однако после некоторых репетиций, возможно, вам удастся вполне сносно отстреливать у них, например, ноги. После нескольких взмахов вашего мачете любой негодяй (а может быть, хороший человек... какая для нас, впрочем, разница?) превращается всего лишь в лужу крови и несколько конечностей, а может быть, если повезет еще, и голову, которой можно будет весело сыграть в футбол. Кроме этого, среди останков вам



могут встретиться гипертрофированные сердца, которые поднимают жизненный тонус. То же самое происходит и при стрельбе в упор — персонажи просто разлетаются на весьма немногочисленные части. Что, в общем-то, не есть правильно с точки зрения анатомии и даже моего знакомого патологоанатома. Таким образом, самые замечательные и красивые убийства совершаются на достаточных расстояниях так, чтобы, подойдя поближе, можно было бы полюбоваться на дело рук своих, лежащее на спине и устремившее взгляд мертвых глаз (если они останутся) в серое небо.

## СТРЕЛБА ПО-МАКЕДОНСКИ

Самое время теперь уделить некоторое внимание тому, что поможет вам расправиться с агрессивно настроенными по отношению к вам персонажами, а также всеми теми, кто просто криво посмотрел в вашу сторону (ну, и что, что у него косолазие?). В арсенале входят автоматические пистолеты, которые на поверку оказались Береттами, автоматы, чьим преимуществом является огромная скорострельность (не зря террористы так любят Узи), конечно же, дробовик, оставшийся еще со времен охоты на лысых мамонтов, и многое еще. Кроме этого, вам представится возможность испытать всю мощь ружья, стреляющего напалмовыми зарядами. С его помощью можно чудно осветить свою жизнь в мире **Blood 2** яркими всполохами горящих человеческих тел, правда, потом они превратятся в темные головешки, но это уже издержки производства. И, разумеется, дело не могло обойтись без куклы Вуду, дающей возможность попортить врагам немало крови (в прямом и переносном смысле).

Очень интересным моментом в игре является то, что многое оружие можно использовать парами, т.е. бегать по улицам, размахивая двумя пистолетами или, например, двумя автоматами. Все ограничивается лишь количеством конечностей. Помимо этого, у каждого оружия есть альтернативный вариант использования, что может быть замечательно использовано в борьбе за светлое будущее. Занятым является то, что всего в **Blood 2** присутствует 18 видов оружия, однако, одновременно можно иметь при себе лишь 10, что порождает проблему выбора между такими замечательными средствами уничтожения всех подряд.

Кроме оружия, в вашем арсенале будет находиться огромное количество различных вещей (таких, как очки ночного видения, бинокли, радиоуправляемые мины и т.д.). Они, вполне возможно, не пригодятся вам

Спаси одного такого... Хотя бы спасибо сказал...



во время одиночной игры, но будут незаменимы в мультиплеере, который в **Blood 2**. Кстати, deathmatch в игре называется очень душевно — Bloodbath (Ванна Крови), что как нельзя лучше характеризует его.

Звуковое оформление в игре также находится на весьма хорошем уровне. Стоны и мольбы о пощаде умирающих жертв умиляют до глубины души, а музыка, звучащая на протяжении всей игры, еще больше погружает в мир жестокости и насилия.

## И СНОВА КРОВЬ... ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ...

Итак, **Blood 2** является замечательной игрой для всех маньяков-потрошителей, в ком горит жажда крови. Она действительно дает возможность почувствовать себя через 30 лет уставшим от жизни (конечно же, чужой) существом, которое убивает направо и налево, а также вверх и вниз. Технически игра выполнена очень хорошо, что позволяет смело ставить ее в один ряд с корифеями жанра. А широкие возможности в сетевой игре наверняка обеспечат ей долгую жизнь не на одном миллионе компьютеров. Одним словом, если у вас хотя бы раз в жизни возникало желание поучаствовать в глобальной резне (и не в качестве жертвы), добро пожаловать в ряды Избранных.

СИ

## ДОСТОИНСТВА

Отличный выбор оружия и возможность одновременного использования сразу двух экземпляров оного. Хорошая анимация персонажей. Возможность геноцида мирных жителей.

## НЕДОСТАТКИ

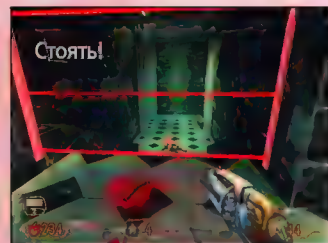
Недостаточная интерактивность окружения. Враги расчленяются на слишком маленькое количество частей.

## РЕЗЮМЕ

Очень хорошая игра для всех любителей пролить реки чужой крови.

7.5

VIDEO  
SOUND  
INTERFACE  
GAMEPLAY  
ORIGINALITY  
ADDITIONS



# Expendable

Дмитрий ЭСТРИН  
estrin@gameland.ru

Достаточно того, что в Expendable сложно играть. А, значит, и неинтересно.

**Ж**анр аркадных игр на PC в последнее время не пользуется особенной популярностью. Причин несколько. Во-первых, массовый геймер предпочитает что-то более основательное, что-то, что способно увлечь на месяцы. Во-вторых, хороших аркадных игр, способных удовлетворить современные потребности, не было еще со времен MDK. MDK в данном случае достоин особого восхищения, поскольку игра, о которой пойдет речь в дальнейшем, очень далека от идеала.

Как вы помните, после знаменитого хита от Shiny в жанре аркадных игр наступил очень долгий перерыв, если не считать, конечно, нескольких убогих полу клонов. Наверное, современные технологии в играх такого легкомысленного жанра казались разработчикам роскошью. Возможно, в чем-то они были правы. После того, как Activision выпустила на PS Apocalypse, настало время призадуматься... Пусть игра вышла и не на PC, но перспективы аркадного жанра стали очевидны для многих. **Expendable** можно было бы назвать Apocalypse'ом на PC, если бы не несколько «но», о которых можно очень-очень долго говорить.

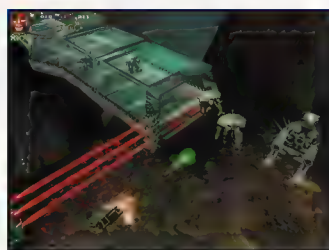
Начнем с сюжета, представляющего собой очередную футуристическую исто-

рию с изрядной долей бреда. Короче говоря, в 2463 году человечество столкнулось со вполне будничной проблемой колонизации. Преобразовав все близлежащие планеты в пригодные для жизни миры, люди отправились в глубины космоса. Выжили, разумеется, немногие, новые покоренные планеты превращались в индустриальные колонии, и все было бы просто замечательно, если бы не пришли нехорошие инопланетяне, которым идея человечества относительно колонизации далеких планет показалась чрезвычайно интересной. Правда, реализация этой идеи оказалась несколько отличной от нашей, потому завязалась кровавая бойня с участием суперсолдат-киборгов. Вот... Короче говоря, задача игрока проста, как никогда, —

стрелять, стрелять и еще раз стрелять.

Задания к нескольким миссиям отличаются гигантским разнообразием: уничтожить химический завод; уничтожить геотермальную установку; <...> антенны спутниковой связи; <...> генетических прототипов... Как вы понимаете, цель каждой миссии возбуждает прямо-таки безумный интерес, тем более что процесс выполнения каждой из них воистину удивителен. К слову сказать, геймплей мало отличается от двухмерных шутеров десятилетней давности. В **Expendable** следует добиваться точного попадания по противнику. И, соответственно, избегать попадания вражеских выстрелов. Признаюсь, такая простота меня покорила, и я был уверен в том, что игра окажется отличным способом хорошенько отдохнуть и расслабиться.

Действительно, с самого начала иначе подумать нельзя. Враги помирают после второго попадания из самого слабого оружия. Какие-либо головоломки отсутствуют напрочь. Вопрос, куда бежать, возникнуть просто не может, поскольку разветвления на уровне практически не встречаются, а те, что встречаются, какие-то проблемы могут вызвать разве что у исключительных тупиц. Посему бегаем, резвимся, стреляем, наслаждаемся



красивыми графическими эффектами, попутно отмечаем идеальную работу камеры и снова стреляем. Идиллия нарушается минуты через три. На игровом экране замечается стремительно убывающее время, за которое мы должны пройти определенный этап уровня. Ок, начинаем бегать и стрелять еще быстрее. Берем карточку, открываем дверь, попадаем на следующий этап. Продолжаем веселиться до тех пор, пока не обнаруживаем нескольких огромных монстров, уничтожить которых весьма непросто, особенно учитывая, что сами они представляют собой грозную силу и способны забить нашего хилого героя одним выстрелом. Прошу обратить внимание, это вовсе не боссы уровней, которые, несмотря на это, оказываются значительно сильнее боссов в MDK. Достаточно пробежать еще чуть-чуть и встретиться с очередной пачкой квази-боссов. В общем, game over, несмотря ни на что, и начинаются моральные муки: «Это меня-то?! Это в аркаде-то?!» Начинаем с самого начала, поскольку сохранить игру невозможно. На этот раз делаем невозможное, стараюсь экономно использовать оружие, гранаты и strafe, часто отступаю, только что rocket-jump игнорирую. Прохожу... И что? Неужели игра стоит стольких трудов? Это же аркада, праздник жизни, в ней все должно быть легко и весело! Rage Software решила по-другому...

Жуткий баланс сложности делает свое дело исправно. За **Expendable** больше устаешь от жуткого напряжения, игра



просто вызывает раздражение и прочие отрицательные эмоции. Но это же аркада! Игрок имеет право хотеть, чтобы у него все получалось, он хочет, черт возьми, ощущать себя крутым и непобедимым героем, а не задохликом, который должен постоянно бегать из одного угла коридора в другой, опасаясь каждого выстрела, и пугаться больших и сильных монстров... **Expendable** — это далеко не MDK и не Apocalypse. Впрочем, любители зверской сложности найдут игру вполне привлекательной.

Не спорю, в **Expendable** есть много положительных моментов. Во-первых, весьма своеобразный стиль, который подчеркивают футуристические мультики с примесью натурализма, и кривизна, недостатка в которой ощутить никак нельзя. Во-вторых, неплохая графика и управление, которое могло бы быть вполне приемлемым, будь монстры чуть-чуть послабее... Сам герой может бегать во все стороны, может возвращаться назад. Нельзя не признать, что уровни все же довольно интерактивны. Взрываются разные ящики, можно также собирать заложников, которые добавляют вам очки в конце каждого уровня... Игра, кстати говоря, трехмерна, все, включая героев и монстров, собрано из полигонов. Ко всему этому стоит добавить, что на уровнях встречается очень много темных мест, на которых практически невозможно что-либо разглядеть, даже используя вспомогательные средства. Хотя с точки зрения внешнего вида

**Expendable**, как ни странно, вовсе не плох.

А вот недостаточное количество уровней — это, прямо скажем, не есть хорошо. К тому же длинными их назвать весьма сложно. То же касается монстров. Разработчики, конечно, постарались разнообразить прохождение уровней многопользовательским режимом, когда за одним компьютером могут играть двое, но этого, увы, мало. Достаточно того, что в **Expendable** сложно играть. А, значит, и неинтересно. И даже самый оригинальный дизайн и обилие графических спецэффектов не спасут игру от печальной участи...

СИ



## ДОСТОИНСТВА

Необычная атмосфера, неплохие графические эффекты.

## НЕДОСТАТКИ

Нелепый баланс сложности, однообразие игрового процесса.

## РЕЗЮМЕ

Чересчур сложная аркада, предназначенная в основном для многопользовательского режима.

4.5

VIDEO  
SOUND  
INTERFACE  
GAMEPLAY  
ORIGINALITY  
ADDITIONS



# Uprising 2: Lead and Destroy

Дмитрий ЭСТРИН  
estrin@gameland.ru

В итоге об Uprising 2 можно сказать, что это лишь хорошая игра. Не больше и не меньше. Хотя, с другой стороны, этого вполне достаточно.

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** action/стратегия  
**ИЗДАТЕЛЬ:** 3DO  
**РАЗРАБОТЧИК:** Cyclone Studios  
**ТРЕБОВАНИЯ:** P-166, 32 MB RAM, (лучше P2-233, 64 MB  
**К КОМПЬЮТЕРУ:** Win'95  
**ОНЛАЙН:** www.uprising2.com  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Uprising, BattleZone

Издательство 3DO выпустило **Uprising** тогда, когда его никто не ждал. Это была одна из причин коммерческого успеха. Уставший от однообразия real-time стратегий, совершенно одинаковых принципов игрового процесса массовый игрок был склонен увидеть в **Uprising** долгожданное развитие жанра. Довольно необычный сплав action и real-time стратегии сделали gameplay абсолютно оригинальным, а множество недостатков казалось на этом фоне просто-напросто несущественным. Прошло довольно много времени, и теперь мы можем более объективно оценить достоинства старого **Uprising** — являлся ли он действительно развитием жанра или Cyclone Studios просто удалось его симулировать? На этот вопрос нам поможет ответить вышедшее недавно продолжение игры под названием **Uprising 2: Lead and Destroy**.

Вновь прошу читателя обратить внимание на время выхода игры. В то время как на рынке практически полностью отсутствуют классические real-time стратегии, а мы, как это ни странно, довольно остро это ощущаем, 3DO выпускает «оригинальное продолжение оригинальной игры...» Хотя, повторюсь, в оригинальности сейчас нуждаются немногие, как выяснилось, это не единственное условие для хорошей игры. Именно поэтому Cyclone Studios ввели в **Uprising 2** множество графических эффектов, которые, однако, никак нельзя назвать прорывом в технологиях. В игре легко угадываются очертания невероятно красивого, но пустоватого Incoming, только чуть-чуть более блеклые. Авторы **Uprising 2** на этот раз решили заинтересовать нас не только оригинальной концепцией, которая, к тому же, не так уж и оригинальна, но и графикой, что делает их подход к разработке несколько спекулятивным. В любом случае, прагматично выяснив подоплеку выхода игры, мы можем так же праг-



## ДОСТОИНСТВА

Отличный дизайн уровней, ощущение игровой атмосферы.

## НЕДОСТАТКИ

Туман, нечеткие формулировки заданий, недостаток интерактивности.

## РЕЗЮМЕ

Достойное, увлекательное продолжение хорошей игры.

7.0

VIDEO  
SOUND  
INTERFACE  
GAMEPLAY  
ORIGINALITY  
ADDITIONS

матично сказать, что Cyclone Studios это вполне удалось.

Говорить о каких-то изменениях, которые произошли в игровом процессе, не имеет большого смысла. Они действительно есть, но было бы странно, если бы их не было. Как и прежде, нам предстоит ползать по территории на заброшенном танке, попутно уничтожая врагов и отстраивая свою базу. Занятие, кстати говоря, довольно увлекательное, если учитывать серьезный подход разработчиков к дизайну каждого уровня. Но прежде следует рассказать о том, что представляют собой сами уровни.

Задания назвать однообразными никак нельзя. То, что в каждой миссии придется, как правило, уничтожить всех или хотя бы большую часть вражеских войск, понятно, однако смысл вовсе не в этом. Пропуская первые миссии, которые призваны просто ознакомить игрока с интерфейсом и возможностями чудо танка, невозможно не остановиться на следующих. Меня, к примеру, заинтересовал уровень, в котором надо не допустить телепортирующиеся транспортеры на отлично охраняемую вражескую базу. Поражает здесь вовсе не оригинальность задания, а очень правильный баланс сложности. Благодаря этому балансу, игроку предстоит не только много стрелять (очень много стрелять), но и думать, как перекрыть все подходы к вражеской базе, как добиться наиболее эффективного расположения своих юнитов, число которых, к тому же, лимитировано. Ведь транспортеры противника появляются в самых неожиданных местах на карте, а предусмотреть каждую возможность просто-напросто невозможно. Секрет, как правило, кроется во внимательном изучении карты, которая представляет собой образец дизайнерской работы, и универсальное решение, которое, в конце концов, находишь, представляется необычайно логичным и, вместе с тем, простым. В общем-то, я с трудом припоминаю real-time стратегии, в которых приходится таким образом анализировать особенности местности и передвижения вражеских сил, не говоря уже об играх жанра action.

Вместе с тем невозможно не отметить,



что в заданиях к миссиям кроется и один недостаток. Дело в том, что почему-то разработчики всяческим образом старались наименее точно и очень пространно формулировать задания, вследствие чего, понять, что от нас хотят, можно лишь в процессе выполнения самой миссии. Если бы все было расписано по пунктам, было бы гораздо проще. Впрочем, если вы хоть чуть-чуть знакомы с английским языком и способны логически мыслить, вряд ли этот недостаток сможет остановить вас от того, чтобы поиграть в **Uprising 2**.

Силы противника на каждом уровне, как правило, значительно превышают силы игрока, к тому же в большинстве случаев вся наша армия бывает представлена одним танком. А этого для успешного прохождения бывает явно недостаточно. Причем, не из-за того, что танк недостаточно мощен, а из-за того, что выполнение заданий порой требует одновременного нахождения в нескольких местах реальных сил. Поэтому приходится строить базу. Строить ее можно исключительно в определенных местах, что, в общем, не совсем хорошо. Ограничение свободы в подобной игре, даже несмотря на все попытки дизайнеров разнообразить прохождение каждого уровня, уже кажется недостатком. Таким образом, игрок не может принимать участие в планировании базы, не считая постройку оборонительных сооружений. Воздвигнув несколько зданий, производящих юниты, вы можете в любой момент телепортировать их на поле боя. Конечно, сравниться солдатики и даже тяжелые танки с нашим не могут, но все же они в состоянии серьезно помочь хотя бы тем, что отвлекут на себя огонь противника.

А! особенными достоинствами не отличается. Впрочем, они ему и не нужны, поскольку любая вражеская единица



уничтожается чуть ли ни с первого выстрела. Основное его качество — неожиданность нападения, что обуславливает необходимость обороны нашей базы. В любом случае танки противника охотно используют strafe, солдаты избегают прямого контакта, а башня на цитадели стреляет очень метко. Так что недостаток в аркадности испытывать никак нельзя.

Поражает общая атмосфера игры. Вения Incoming в целом пошли только на пользу игровому процессу. Несмотря даже на явный недостаток световых и прочих эффектов, все смотрится просто великолепно. Достаточно того, что сражения между всего несколькими юнитами кажутся масштабными. Наверное, таким их делает вид от первого лица, однако, преуменьшить достижения дизайнеров в этом случае тоже невозможно.

Чего в **Uprising 2** не хватает? Интерактивности территории. Если бы на земле оставались хотя бы черные пятна после взрыва крупного танка, игра от этого бы нисколько не пострадала. А уже не говоря о том, что неплохо было бы сделать так, чтобы рельеф местности реально изменялся после соответствующих сражений. Увы, этого нет, и даже после зданий остаются лишь какие-то малопонятные обломки, выполненные в стиле давно забытых времен. Да и сама местность все же выглядит несколько бедноватой. Холмы, долины и высокие горы, ко-



торые, кстати, представляют собой совершенно непреодолимое препятствие для нашего танка. Впрочем, здесь невозможно не сказать о водных пространствах, на которых, представьте себе, видны полигональные волны. Не могу сказать, что бы это выглядело сверхкрасиво, одно, по крайней мере, такие водоемы хоть чуть-чуть разнообразят уровни.

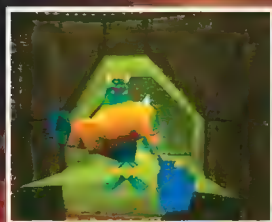
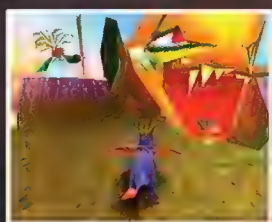
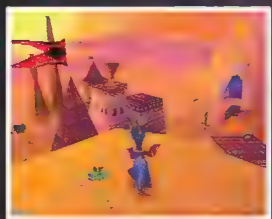
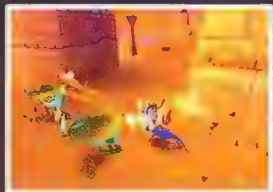
Все графическое великолепие **Uprising 2** может запросто разбиться о туман, который не позволяет увидеть что-либо в десяти шагах от танка. Жуткое дело. При этом использование карты становится весьма необходимым занятием. Понятно, конечно, что все было сделано для достижения наивысшей производительности, и разработчики руководствовались самыми лучшими мотивами, но туман, как средство, штука довольно сомнительная.

В итоге об **Uprising 2** можно сказать, что это лишь хорошая игра. Не больше и не меньше. Хотя, с другой стороны, этого вполне достаточно.

СИ



Оригинальный  
диск с инструкцией  
на русском языке



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT



UNIVERSAL  
INTERACTIVE STUDIOS

[www.universalstudios.com](http://www.universalstudios.com)

# The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Сергей ОВЧИННИКОВ  
ovch@gameland.ru

**Б**ывает, вечером мы собираемся в редакции в маленькой комнатке уже после того, как сделаны все дела. Когда вытащены из Интернет все новости и сплетни. Когда нет желания в очередной раз заряжать многочасовую баталию в Age of Empires или Half-Life. Когда хочется просто сесть и обсудить все услышанное и увиденное за последнее время. Тогда и только тогда вы сможете услышать всю правду. Что же действительно думают создатели журнала об играх, о которых они столь старательно пишут? Признаюсь вам, частенько мы думаем о них такое,

| ДОСТОИНСТВА                                                                |  |
|----------------------------------------------------------------------------|--|
| Отточенный, сбалансированный, продуманный и увлекательный игровой процесс. |  |
| НЕДОСТАТКИ                                                                 |  |
| Легкие технические недоработки, высокая сложность.                         |  |
| РЕЗЮМЕ                                                                     |  |
| Одна из самых-самых. Игра, которую надо увидеть всем.                      |  |

9.5

- 1.5 VIDEO
- 1 SOUND
- 2 INTERFACE
- 2 GAMEPLAY
- 1 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

что помещать соответствующие мысли на страницах журнала было бы, по меньшей мере, неоправданно. Все пережитое и переосмысленное попадает на страницы в довольно-таки рафинированном виде, по возможности без давления личного мнения и прочих необязательных факторов...

Практически о любой игре мы можем сказать массу хорошего и плохого. Пожурить за интерфейс, похвалить за графику, откровенно высказаться по поводу музыки и дебильного построения уровней. Пересказать сюжет, вставить в описание пару колкостей или намеков на чрезмерное усердие авторов в подготовительной группе детского сада. Перечисление своих впечатлений от проведенного с тем или иным «продуктом» времени, как правило, длится долго, и всегда найдется что-то новенькое, что хотелось бы обсудить. Система развалилась лишь однажды... Это случилось спустя сутки после того, как несколько коробок с долгожданной **Zelda 64**, купленной, кстати говоря, на свои кровные, оказались

у редактора раздела видеоигр Бориса Романова и в руках вашего покорного слуги. Опустим события последовавшей за этим бессонной ночи. На следующий вечер мы, как обычно, устало откинулись от компьютеров и было начали делиться этими самыми впечатлениями с остальными коллегами...

Сказать было нечего. И вместо красочных речей в ответ на многочисленные вопросы раздались только задумчивые мычащие звуки.

— Ну что, круто?

— На что похоже?



— Как сделано?

— А графика?

— Играть интересно?

И так далее... Сказать в ответ: «Круто!», это значит ничего не сказать. В подобный ступор нас, похоже, способна поставить лишь одна единственная фирма и один единственный ее дизайнер. Причем не чаще, чем раз в два-три года. На этот раз у Nintendo и Shigeru Miyamoto

получилось что-то совершенно особенное. Впервые у этого тандема после трех лет кропотливой работы из-под пера вышла не революционная, а, скорее, традиционная игра. Но зато такая, что просто дух захватывает.

В **Zelda** нет абсолютно ничего такого, чего бы вам уже не удалось увидеть в современных играх. Нет ни сенсационной графики, ни каких-либо супер находок в игровом процессе, ни сверх навороченной сюжетной линии. **Zelda** не открывает своим появлением нового жанра видеоигр. И, самое главное, это, наверное, единственный из супер хитов последнего времени, который совершенно невозможно ни повторить,



ни скопировать. Одним словом, никто, кроме самой Nintendo, больше не способен создать такую же игру. Вполне доступными и простыми средствами (хотя и обладая неограниченным бюджетом и командой из почти двухсот человек) Miyamoto создал игру столь большую, завораживающую и красивую, что, сев вечером

поиграть «на пару минут», вы отчетливо только около пяти утра, обнаружив, что глаза уже слипаются от усталости. Вставив картридж и включив приставку, вы погружаетесь в удивительный волшебный мир, в котором имеется столько возможностей и столько путей, что, несмотря ни на какие трудности, с которыми придется встретиться во время путешествий, в нем



всегда еще найдется масса всего, чем можно заняться. Но давайте все-таки по порядку. Прошу простить, если мысли вдруг будут заводить меня куда-нибудь слишком далеко или будут сбивчивыми. Все дело в том, что нормально, «по-обычному» рассказать об этой игре совершенно невозможно. Приходится входить в роль неразумного ушастого животного и прыгать по контексту...

Традиционно, как и всегда у Miyamoto, сюжетное построение игры довольно-таки примитивно и рассчитано, так сказать, на чрезвычайно широкую аудиторию, от младенцев, только вышедших из ясельного возраста и до очень взрослых уже дядей, неважно, японских, американских, английских или русских. При этом, например, незнание английского языка хоть и усложнит вам задачу, но отнюдь не сделает ее невыполнимой, что совершенно нетипично для авантюры. История при этом весьма основательно запутана, хотя и яростно отливает сказочной непосредственностью. А действие начинается в одно прекрасное солнечное утро, когда в деревню очаровательных лесных созданий Kokiri, по виду очень похожих на эльфов, прилетает крошечная фея по имени Нави. Она должна найти семилетнего мальчика по имени Линк, который жи-

вет в дупле большого дерева прямо посередине деревни. У каждого из жителей сказочного леса есть своя маленькая фея, которая помогает советами и добрым словом. Только у молодого Линка почему-то нет такой феи. Нави несет послание от повелителя леса, большого мудрого старого дерева, которому требуется помощь. В этот самый день судьба Линка резко меняется. Дальше события будут разворачиваться по весьма драматичному сценарию. Мистические силы, некогда создавшие королевство, в опасности. Зловещий черный человек бродит по землям Hyrule, делает мелкие пакости его жителям и пытается найти части некоего артефакта, охраняющего спокойствие королевства. Единственный настоящий герой, который мог бы бороться на равных с

ПЛАТФОРМА: Nintendo 64  
ЖАНР: Action/Adventure/RPG  
ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo  
РАЗРАБОТЧИК: Shigeru Miyamoto  
ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР: www.zelda64.com  
ОНЛАЙН:  
АЛЬТЕРНАТИВА: Mario 64, Shen Mue





этим гением зла, по воле судьбы, все еще является маленьким мальчиком, смелым и бесстрашным, но пока не готовым к тому, чтобы защитить родные земли. Ничто



не может помешать сбыться зловещим планам, и судьба Hyrule, можно сказать, предопределена. В один прекрасный момент власть будет в руках у злодея Ganondorf'a, а прекрасная принцесса **Zelda** превратится в его заложницу...

Сюжетная линия по своему строению весьма похожа на предыдущие игры серии, особенно ту, что называется Link to the Past (с Super Nintendo). Однако суть игры вовсе не в сюжете, над которым команда Miyamoto никогда особенно не работает — выбранные жанры не требуют ни доскональности, ни особенного разнообразия. Тем не менее, история в игре выступает неким катализатором, который заставляет вас не только сидеть в одном месте, выполняя массу интересных заданий и бродя по второстепенным сюжетным поворотам, но и стремиться к завершению этапов большой миссии.

**Zelda** относится к тому типу игр, в которые чем больше играешь, тем больше хочется. Все потому, что игровой процесс, вопреки многим современным примерам, развивается от самого начала игры до последнего ее кадра, не прерывая действие ни долгими заставками, ни провалами в сюжете. Постепенно, хотя и совсем не сразу, в воображении каждого игрока формируется своя собственная картина этого мира, где у каждого будет свое любимое место, оказавшись в котором, приятнее всего наблюдать рассвет и закат. Где каждый персонаж в вашем сознании будет привязан к окружающей его местности, где все лица будут узнаваемы, а холмы и дороги столь знакомы, что полностью отпадает надобность в карте. Вместе с этим окружающий мир не искусствен и постепенно видоизменяется, предстает перед вами во множестве различных воплощений. При этом авторы игры совершенно благоразумно не стали ошарашивать игрока размерами и полной свободой сразу, давая ему немало времени для того, чтобы как следует освоиться со всеми игровыми моментами. И вот в первые часы, проведенные с игрой, вы сможете познакомиться с маленькой ее частью — этим удивительным волшебным лесом.

Оказавшись наедине с довольно-таки эффективной, но немного запутанной системой управления, вы начнете бродить по деревне, болтать с ее жителями и узнавать массу интересных вещей. Например, что в лесу без оружия бродить опасно, что камни можно поднимать с земли и разбивать, что оружие при себе милые жители никогда не носят, и в магазинах оно не продается, но зато в одной из пещер можно найти старый меч — одним словом, проходите курс молодого бойца в сокращенной версии. При этом научиться всем необходимым приемам можно и самостоятельно, ни с кем не разговаривая и никого не слушая. Можете сами отыскать себе меч, купить щит, опробовать лично все трюки — никаких ограничений с этой стороны игра не ставит. После этого — та-



кая же, почти тренировочная миссия в подземелье, а, вернее, внутри пораженного проклятием великого дерева. Схватка с простым, но очень «показательным» в этом смысле боссом. Лишь после этого вам будет разрешено попасть в большой мир. Однако не стоит полагать, что здесь уже открыты все дороги — так или иначе, игра придерживается относительно строгого порядка прохождения и никогда не пускает вас в те места, к посещению которых герой еще не готов. Ну, а препятствия при формальном соблюдении реалистичности более чем разнообразны — от стоящих при входе непреклонных стражников до загораживающих проход гигантских валунов или толчи воды, отделяющей поверхность от входа в необходимое помещение. Линк — не Марио, и плавать под водой он довольно-таки скверно.

Еще одна особенность в том, что в отличие от ситуации с кепконосным сантехником, здесь все можно исправить. В **Zelda** поразительным образом переплетены линейность и разноплановость действия. В принципе, от вас постоянно требуется одно и то же — бродить по территории, разговаривать с людьми, приносить им всецкие предметы и проникать в подземелья для того, чтобы уничтожить боссов. Упрощение настолько серьезно, что даже торговля, например, в этой игре сведена к чисто адвентурному обмену необходимых для выполнения квестов предметов на некие дензнаки (а, как правило, на другие предметы). К стати говоря, с деньгами в игре у вас никогда не будет проблем — только лишь потому, что они разбросаны практически везде — их можно находить в сундуках, горшках, скошенных кустах и рядом с трупами монстров — идея даже проще, чем вариация на тему золотых монеток в Super Mario. Практически все из того, что покупается за деньги, можно взять бесплатно (или почти бесплатно) в различных областях игрового мира. Надо сказать, что это довольно-таки серьезный подпод под устои классических RPG. Несмотря на то, что практически во всех играх жанра деньги имеют лишь ограниченную ценность, все же везде они составляют весьма значительную основу всего игрового процесса. Здесь все иначе, и авторы оставили за ними лишь некую вспомогательную функцию. Это ударяет по внутриигровым рыночным отношениям, но, с другой стороны, служит разнообразию и дает вам ряд совершенно уникальных возможностей. Например, Линк может зарабатывать деньги не только выполняя квесты и впуская разбивая



десяти бочек, ящиков и камней, а выполняя довольно-таки стандартную работу — занимаясь рыбалкой или охотой [за привидениями]. Завабнее всего то, что процесс веселит больше, чем предполагаемая выручка.

Побродив еще десяток часов по Hyrule, побывав в нескольких подземельях, заполучив в свой арсенал уйму новых предметов и видов оружия, познакоившись с множеством жителей королевства и даже наблюдая за безмятежным детством маленькой симпатичной лошади по имени Еропа, которая через много лет станет главным другом и, можно сказать, соратником молодого воина; добыв необходимые артефакты, игрок вновь предстает перед расширением игрового мира, перед добавлением в него совершенно нового



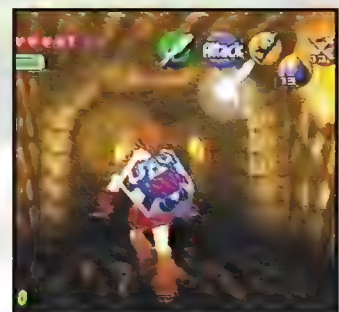
измерения. Становятся доступны путешествия во времени, и отныне вы должны как бы находиться и там, и там.

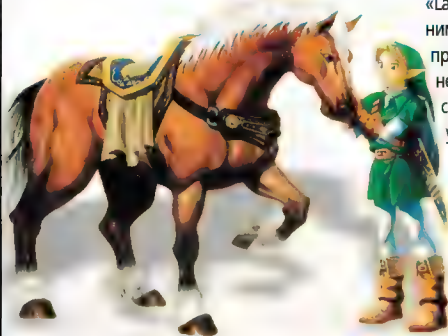
Постепенно, по шагу растущая клубок сюжетной линии, ниточки которой тянутся из прошлого в настоящее и будущее, и еще раз наоборот, и еще и еще. Наверное, если **Zelda** и снабжена каким-либо революционным элементом, им смело можно назвать эту выверенную до мелочей систему перемещений во времени. Команда Miyamoto фактически создала два мира: близнеца, однако, сделала их настолько непохожими и то же время идентичными, что это позволяет задевать душу сидящего за экраном. Ощущение возвращения после долгого путешествия, ностальгия, многократно умноженная драматизмом обстановки, — вот чем **Zelda** выдавит из вас непрошеную слезу.

**Zelda** — на моей памяти вторая в истории игра, использующая музыку в качестве реальной значимой части игрового процесса. Если не считать какой-то странной и непонятной японской Real Sound, то такую роль музыка играла лишь в шедевральном Loom от LucasFilm Games самого начала девяностых годов. В Loom герой мог пользоваться своим волшебным посохом и играть на нем различные ранее ус-

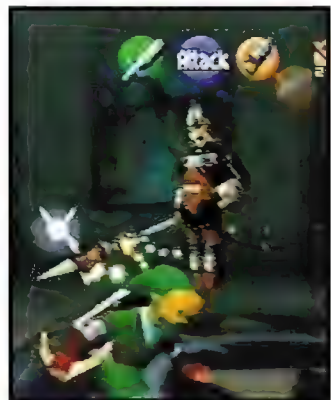


лышенные мелодии для того, чтобы открывать двери, решать головоломки или общаться с другими персонажами. То же самое и в **Zelda**. Фактически здесь мы сталкиваемся с альтернативной магической системой, которая не просто заставляет игрока выбирать необходимые заклинания в меню, а как бы самостоятельно производить их на свет. Конечно, использование волшебной дудочки в **Zelda** максимально упрощено, и вам не придется по-настоящему учиться играть на ней. Тем не менее, петь волшебные песни таким образом намного веселее и приятнее, нежели пытаться манипулировать с предметами или морочить персонажей ненужными разговорами. Ocarina исполняет в игре





практически все функции коммуникации — как правило, для того, чтобы некий важный персонаж согласился поговорить с вами, ему необходимо спеть нужную песню. Помимо этого, существуют особые мелодии, например, для вызова своей любимой лошади, смены дня и ночи или перемещения во времени. Собственно же магия в *Zelda* используется почти исключительно в военных целях — для более эффективной борьбы с противником. Новые заклинания появляются редко, и общий их список не превышает десятка. Присутствует магия как деструктивная, так и оборонная. Однако, в отличие от «классических» RPG, умелое использование меча и щита в битвах значит много



больше, нежели редкие, но меткие опыты с заклинаниями. На самом деле для них даже не существует специальных гнезд в интерфейсе, и магия используется в игре как совершенно стандартный вид оружия. Всевозможные магические элементы наш герой получает от великих фей, которые обитают в Hyrule практически повсеместно в особых фонтанах, скрытых от постороннего глаза за подземными ходами и гигантскими валунами. Феи эти отличаются довольно-таки нестандартными для детской игры формами и уж совсем неприемлемым фривольным поведением. Их появление вполне можно было

бы объяснить, скажем, в каком-нибудь «Larry goes to Las-Vegas», но в *Zelda*... Одним словом, феи в нашем привычном представлении выглядят и ведут себя несколько иначе. В принципе, можно считать этот момент просто довольно удачной, хотя и шокирующей пародией на стереотипы об обитателях сказочных миров.

**Legend of Zelda** — это не просто очередная 3D-игра, в которой один раз пробежав по территории, успеваешь в полной мере насытиться всеми ее прелестями. Мир этой игры действительно кажется живым, он



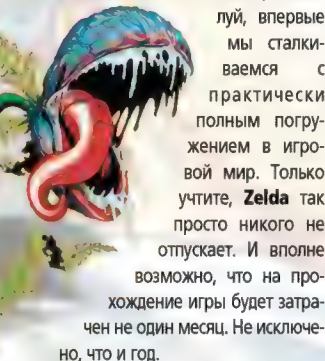
постоянно меняется. И дело здесь не только в смене дня и ночи, но и в огромном количестве на первый взгляд незаметных деталей, которые постепенно, незаметно и очень плавно начинают проявляться по мере того, как вы бродите по бесконечным просторам игры. То же самое было свойственно и Mario 64, но в более примитивной форме. Теперь же у вас действительно появилась возможность примечать особенности ландшафта и, главное, постепенно достигать ранее недоступные точки. Посадить, будучи мальчиком, дерево под обрывом и через несколько лет придти к этому месту вновь, обнаружить выросшее растение и забраться по нему наверх. Помотаться по миру с десятком часов, наменять уйму новых вещей и внезапно обнаружить новые возможности. Возможно, я повторяюсь, но стоит отметить еще раз — общий путь прохождения игры всего один, но вот зато дополнительных ветвей не перечислить. Неотъемлемой же частью являются лишь путешествия и преодоление подземелий. В остальном — почти полная свобода действий. В каждом из доступных времен существуют развитые сети обменов предметами и торговли. Постепенно продвигаясь в такой цепи, вы сможете заполучить в свое распоряжение несколько весьма и весьма полезных вещиц. Как уже было сказано, деньги в мире *Zelda* вовсе не являются совершенной необходимостью, на них здесь практически ничто и не



меряется. И все равно без этих рупий не обойтись. Например, заполнить семена (для выращивания тех самых деревьев) без них невозможно. И... вот подлость! Первое семечко стоит всего десять условных единиц, второе — уже двадцать. И так далее. Даже учитывая то, что набрать денег в свой тощий кошелек можно достаточно легко, на последнее семечко денег у вас (при стандартном раскладе) никак не хватит, ведь бумажник вмещает лишь 100 рупий. Для того чтобы заполнить кошелек побольше, придется наведаться в леса и подземелья и поискать паучков с золотыми брюшками. Как все это связано? Очень хитроумно. Но я все равно

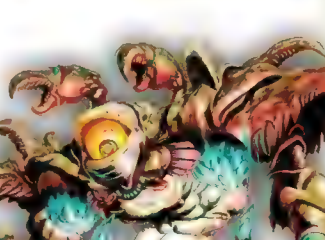


не скажу, незачем портить впечатление. Цепочки могут тянуться сколь угодно долго и охватывают практически весь спектр открытых для вас занятий. Все это приводит к тому, что, даже занимаясь примитивным розыском разбежавшихся кур для непутевой хозяйки, вы можете в полной мере ощутить подкачку адреналина (и что же она мне даст за выполненное задание? Где бы добыть еще четверть сердечка? Кстати, а почему это я не задумывался, что за тем забором? А как можно достать во-о-он ту штуковину? И почему этот странный дядька тут кругами бежит? Да, в том подземелье... И так далее.). Пожа-



луй, впервые мы сталкиваемся с практически полным погружением в игровой мир. Только учтите, *Zelda* так просто никого не отпускает. И вполне возможно, что на прохождение игры будет затрачен не один месяц. Не исключено, что и год.

Обсуждать технические параметры новой игры Miyamoto довольно-таки сложно. С одной стороны, *Zelda* не вписала своим появлением ни одной новой строчки в энциклопедию «Графические Навороты в игровой индустрии». Гигантская игра, которая с трудом была втиснута в жалкие (и, одновременно, рекордные) 32 Мб памяти картриджа, конечно, не могла не пострадать от такой жестокости. Практически постоянно в игре мы натываемся на весьма разнообразные текстуры и сталкиваемся с очевидным желанием разработчиков развернуться по полной программе. В результате команда Nintendo, как становится понятно после нескольких часов, проведенных с игрой, в течение трех долгих лет отчаянно боролась с собственной приставкой, еще недавно так превосходимой и воспеваемой. Боролась с досадными ограничениями памяти, с низкой полигонной производительностью, с нечеткой картинкой и бесконечно размытыми текстурами. Временами это ей удавалось, иногда — нет. Соответственно распределяются и впечатления от графики в игре. Временами хорошо, кое-где просто гениально, но местами все же так посредственно. Во многом такая разница объясняется тем, что гигантская команда Miyamoto просто не смогла равномерно распределить таланты. Поэтому, к примеру, деревушка у подножия Death Mountain красива, интересно построена и очень симпатична. В то



же время город возле Hyrule Castle, добавок к собственной двухмерности (несколько сменяющих друг друга плоских экранов с нарисованными домами и кое-какими полигональными деталями), не выделяется подобными благостями. В результате город оказался обделен и дизайнерскими элементами. Собственно, на его территории делать практически нечего, а все интересное спрятано за многочисленными дверями разнообразных магазинов, аттракционов и просто частных домов. А в деревне всегда найдется уйма занятий даже без нарочитых прогулок по помещениям. Но это так, к слову. Несмотря на то, что время суток динамически изменяется лишь под открытым небом на крупных территориях, градации утра/дня/вечера/ночи существуют также в деревнях, городах и других местах, во время пребывания в которых игровые часы замирают. Сложно сказать, что помешало авторам игры пустить счетчик абсолютно везде, но, видимо, такой шаг им помешала сделать боязнь того, например, что магазины в игре будут внезапно открываться и закрываться, необходимые люди — появляться и тут же исчезать. Что же касается спецэффектов и проработанности моделей, то *Zelda* здесь довольно-таки легко вышла в лидеры. Даже на фоне самых красивых игр на PC или даже на только что появившемся Dreamcast, эта игра выглядит более чем достойно. Отдельный разговор о боссах. Таких красот, уверяю вас, не было еще нигде. Разнообразные. Большие. Красивые и элегантные.



На них не жалели текстур. Из их моделей не вырезали анимацию. Над каждым работали с любовью, полируя и шлифуя день ото дня. Вот только далеко не всегда у вас будет достаточно времени, чтобы их разглядывать. Но зато всегда найдется повод, чтобы пройти игру еще разок, как следует присматриваясь к произведениям искусства. Революционный интерфейс игры, о котором мы так много уже писали, способен вызвать немало споров. С одной стороны, всех проблем современных 3D-игр он далеко не решает. С другой — сделанные Miyamoto & Co в этой области шаги не могут не впечатлять. Nintendo подошла к моменту создания той самой идеальной камеры и фантастического управления намного ближе остальных конкурентов. И, тем не менее, высокие стены и узкие коридоры даже этой хваленной камере не по зубам. Точно так же как и поистине гениальная система наведения на цель пока, увы, бессильна, когда вы ведете бой более чем с двумя противниками. К тому же, это самое занападание почти невозможно использовать в том случае, если противник засел на какой-нибудь высоченной стенке или радостно ползает где-то под ногами. Так что до идеала здесь пока еще далеко, а трехмерность продолжает так же доставлять массу головной боли игровым дизайнерам и программистам, как и раньше.

Legend of Zelda никак нельзя назвать идеальной игрой. Несмотря



ни на какие достоинства, она частенько начинает серьезно раздражать. Отдельные головоломки вызывают недоумение.



А не по-Miyamoto'вски взлетающая до небес сложность порой заставляет от бессилия бросать из рук джойстик (и топтать, топтать, топтать :-). Но волшебные чары обязательно заставят вас вернуться, оценить ситуацию по-новому и, наконец, преодолеть злосчастное место.

Многие и весьма авторитетные издания присвоили новому шедевру титул «лучшей игры всех времен». Почти все остальные ограничились скромным определением «игра года», ласково пожурив *Zelda* за кое-какие недостатки. Наше издание все-таки не склонно к подобной истерии, и, тем не менее, невозможно не отметить одного факта. Такой хорошей игры мы не видели уже ОЧЕНЬ давно. *Zelda* гораздо выше сиюминутных хитов. Это, наверное, единственная игра, величественность которой складывается из простых, но зато многочисленных и идеально подогнанных друг к другу элементов. Из этих «кирпичиков» возведен настоящий дворец, столь прекрасный, что в его существование трудно поверить. Не думаю, что на этот раз у вас найдутся оправдания для того, чтобы упустить его из виду.

СМ



# Xenogears

Борис РОМАНОВ  
boris@gameland.ru

Появление за пределами Японии любой RPG от Square, причем, вне зависимости от ее качества, — до сих пор является событием мирового масштаба. Все дело в том, что еще совсем недавно (а конкретно — до помпезного выхода на PlayStation седьмой Final Fantasy) большинство ее произведений в глазах американской и европейской игровой общественности выглядело продуктами «на любителя», от которых могут фанатеть лишь одни японцы и лица, им сочувствующие. По своей популярности они заметно уступали очередным попсовым Donkey Kong'ам, и это при всем при том, что на их разработку Square тратила примерно столько же зеленых бумажек. Соответственно, их массовый перевод на английский язык был просто экономически невыгодным, в результате чего из внушительного списка выпущенных ею игр до нас доходили лишь считанные единицы. Однако для тех, кто, вопреки сложившимся стереотипам, уже тогда смог прикоснуться к любой «RPG от Square», очень скоро пришло понимание всей несправедливости сложившейся ситуации. И, как всякое незаслуженно угнетаемое меньшинство, эта группа людей в результате сплотилась чуть ли не в некую секту со всеми вытекающими из этого последствиями. К счастью для Square, в это сообщество фанатиков вошли также и многие редакторы крупнейших игровых журналов, которые методично пытались донести до масс всю важность и нужность этих произведений. В порыве своего фанатизма, они, естественно, возвели почитаемую ими компанию чуть ли не в ранг святых, постоянно прощая последней все ее мелкие и крупные провалы. В конце концов, эта секта все-таки получила то, что хотела. С помощью мощнейшей маркетинговой машины по имени Sony глав-



**ДОСТОИНСТВА**  
Достойная хорошего японского мультфильма история, интересная система боев.

**НЕДОСТАТКИ**  
Отвратительная работа камеры, недоработанное управление вне поля боя, примитивность головоломок и множество других мелких и крупных недоработок.

**РЕЗЮМЕ**

Вполне приличная RPG от Square, в которой, кроме отличной истории, практически ничего больше и нет. Соответственно, для тех, кто не знает языка, ее ценность будет равняться нулю.

7.0

VIDEO  
SOUND  
INTERFACE  
GAMEPLAY  
ORIGINALITY  
ADDITIONS

Фанатам же Square в очередной раз все понравится, и они даже и не заметят, что Xenogears оказался всего лишь интересной историей в картинках.

ная «RPG от Square», ее знаменитая серия Final Fantasy, превратилась в мощное оружие борьбы против Nintendo; жанр японской RPG выбрался из подполья, а бывшая группа сектантов в одночасье превратилась в носителей новой «государственной» религии. Им уже стало не нужно скрывать свои предпочтения и превозносить божественную и непогрешимую Square до самых небес — теперь это стало чуть ли не общепризнанным фактом, который даже и не нужно оспаривать. Почуввав изменившуюся ситуацию, Square расправила крылья и значительно увеличила количество переводимых ею на английский язык игр. Для поддержки же своего непогрешимого имиджа она, к счастью, не стала заваливать американские прилавки всеми своими «шедеврами», ограничившись выпуском лишь самых приличных произведений из своей богатой коллекции. Одним же из последних ее релизов стала скандально известная и довольно-таки популярная в Японии RPG Xenogears, о которой мы сейчас и поговорим.

Вы, конечно, можете спросить, в чем же заключается вся скандальность этой игры? Для нас с вами ни в чем, а вот для американцев ее появление на прилавках можно назвать настоящей революцией. Все дело в том, что для политкорректного американского общества затрагиваемые в этой игре темы существования и природы бога, в общем-то, являются запретными. И поэтому долгое время мы все сомневались, что эта интересная RPG все-таки доберется до наших берегов в своем первоначальном виде. Однако все именно так и произошло, чему мы несказанно рады. Несказанно же мы рады этому событию именно потому, что, кроме ее глубокой и очень даже интересной истории, характерной только для Square (завязка сюжета Xenogears будет знакома всем почитателям игр от этой компании: злая империя поработила весь мир, и только несколько ее жителей, включая вас, пытаются изменить устоявшийся порядок вещей), в Xenogears практически больше ничего и нет. И только ради нее и стоит приобрести этот продукт любому, кто имеет PlayStation и при этом хорошо знает английский язык.



Итак, игра Xenogears примерно процентов на 70 состоит из великолепно написанных диалогов и достойно срежиссированных раскрывающих запутанный сюжет видеовставок. Остальные же ее 30 процентов складываются из недолгих прогулок по городам, утомительных случайных сражений с врагами, нескольких мини игр и простеньких головоломок. Отдельно лишь стоит в этой игре отметить ее новаторскую боевую систему. Начнем с того, что в Xenogears вам предстоит драться не только в качестве обычных людей, но и в качестве пилотов боевых роботов. Соответственно, на протяжении всей игры вам придется заботиться не только



об экипировке и «прокачке» самих героев, но и об экипировке и «прокачке» принадлежащих им роботов, что добавляет в стандартный набор от Square некий элемент новизны. Но речь здесь, собственно, идет не об этом. Итак, боевая система этой игры, получилась у Square чуть ли не самой интересной за всю историю жанра. Все дело в том, что в ней смогло ужиться и привычное оперирование различными менюшками, когда игрокуводится лишь роль благодарного зрителя, и непосредственное участие игрока в бою. Это стало возможным благодаря использованию в X похожей на стандартный файтинг системы ввода «команд» и комбинаций этих команд (то есть привычных по файтингам комб). Единственное их отличие от последних заключается в том, что эти комбы вы вводите в пошаговом режиме. Таким образом, вы можете получить удовольствие не только от созерцания боев, но и от своего в нем участия. На этом, пожалуй, с перечислением достойных черт этой игры можно и закончить, так как все остальное в ней просто поражает своей недоработанностью.

Начнем с графики. Сказать, что она пло-



хая, вроде бы нельзя, но сказать, что она завораживает своим качеством, также не представляется возможным. И дело здесь, в общем, не в том, что спайтовые персонажи в ее полигонном мире выглядят, прямо скажем, неважно. Поражает другое. После знакомства с FF7, игрой, которая вышла почти 2 года назад, от X мы могли бы ждать хотя бы такого же уровня графики, если не большего. Однако Square думает по-другому и предлагает нам насладиться ролевой игрой, чья графика застыла на уровне 1996 года, если не хуже. Второй, и самой крупной проблемой этой игры является ее камера. Самой страшной и отвратительной чертой камеры является то, что ее невозможно ни приблизить, ни удалить. А если прибавить к этому тот факт, что Square даже и не пыталась сгладить эту проблему соответственным дизайном помещений (например, вместо своей команды, которая стоит на первом этаже, вы можете наблюдать великолепный орнамент на полу второго этажа, что просто круто). В результате такого безобразия в игре оказалась просто куча мест, в которых ваших героев либо вообще не видно, либо видно очень и очень плохо. Еще одна проблема этой игры заключается в ее неотзывчивом, да и, что там говорить, плохом управлении. И все бы было ничего, если бы Square ни пожелала включить в свою игру возможность героев совершать прыжки. А, между прочим, некоторые головоломки в этой игре как раз и построены на прыжках, которые выполняются в ней просто отвратительно. Одним словом, после знакомства с этим проектом (да и со всеми другими трехмерными играми этой компании) приходится признать, что работникам Square еще долго придется учиться делать трехмерные игры.

Но, тем не менее, играть в Xenogears (простите, читать ее великолепную историю, сопровождаемую симпатичными картинками, да еще и разбавленную так называемыми боями, в которых за всю игру мне так и не удалось ни разу погибнуть) довольно интересно. Так что хотя бы по этому показате-

лю Square до сих пор впереди планеты всей. Во всем же остальном ей еще расти и расти до высоких стандартов той же Zelda от Nintendo, которая наглядно показывает, что трехмерные приключенческие игры, и уж тем более RPG, могут быть не только интересны своей историей, но и своим высококачественным игровым процессом. Фанатам же Square в очередной раз все понравится, и они даже и не заметят, что Xenogears оказался всего лишь интересной историей в картинках.

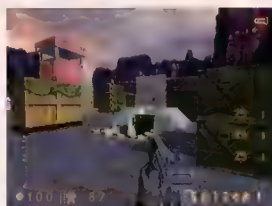




Лифт медленно повез меня вверх, откуда доносился грохот взрывов и стрекотание лопастей пропеллера вертолета. На поверхности я тут же попал под обстрел нескольких спецназовцев и насилие от них отбился.



На открытой площадке, огороженной проволочкой с высоковольтным напряжением, было находиться крайне опасно — вертолет сбрасывал вниз бомбы, взрывы были слышны еще в шахте лифта. Я стрелой побежал к центру площадки и мигом заскочил в бункер.



Я переводил дыхание до тех пор, пока случайно не глянул вниз. Оказывается, я находился на самой вершине лестницы, которая вела куда-то глубоко в низ бункера. Больше всего на свете мне не хотелось лезть под землю. Наверное, во мне медленно, но неудержимо развивалось чувство клаустрофобии. Огромным усилием воли я заставил себя сделать первый шаг. Затем еще один. Затем еще...

Спустившись вниз, я свернул налево, свернувшись с настенными указателями. Первый поворот направо вывел меня в небольшую комнату с дверью, ведущей к системе воздушного снабжения, и двумя стендами с системами ремонта и лечения. В ящиках оказалось запасено некоторое количество амуниции.



Дверь автоматически открылась при моем приближении. Одновременно с этим сверху раздались взрывы и посыпались осколки. Я решил не испытывать судьбу, а побыстрее прыгать по выступам из стен к самому дну шахты. Очутившись в самом низу, я побыстрее метнулся в освещенный проход.



Коридор привел меня к одному из гигантских пропеллеров-воздухоуловителей. Его частота вращения была не слишком велика, но я прекрасно понимал, что его лопасти настигнут меня на мелкие кусочки. Тем не менее, спуститься вниз можно было с помощью лестницы в левом углу, которой я и воспользовался. Очутившись на дне, я

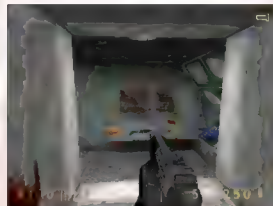


протиснулся в узкий лаз и пополз вперед.

Прямой до неприличия проход вывел меня в крохотную комнатку с одной единственной лестницей и двумя металлическими выступами. Я спрыгнул на нижний и вновь пополз по одному из бесчисленных каналов воздушной коммуникации.



Впрочем, этот канал оказался совсем коротким и почти сразу вывел меня в комнату охраны, где и располагалась заветная кнопка.



Внизу я едва не расстрелял ученого — нервы были ни к черту. Собирая патроны, я рассеяно слушал брызгавшего слюной специалиста о секретной ракете, ядерном реакторе, спасшихся ученых... Единственное, что я твердо уяснил — доверять можно только себе. Вокруг все настроено против меня, за исключением, быть может, людей в белых халатах. Но и толку от последних — ровным счетом ноль.

Я с размаху ударил по кнопке...

За таинственной красной дверью была темнота, и вело сырость.

## ЧАСТЬ ВТОРАЯ ЗАПИСЬ ПЯТАЯ

ДЬЯВОЛЬСКАЯ ЯМА

Я перезарядил оружие, проверил патроны и удовлетворительно хмыкнул — карманы костюма были забиты патронами, а оружие находилось в отличном состоянии.

Проход, который должен был вывести меня к ракете, о которой говорил ученый, оказался прегражден досками. Я пару раз ударил монтировкой по крепким брускам и убедился, что они выдержат и не такой удар. Зато снизу преграда представляла собой достаточно тонкие доски, которые с треском разлетелись после нескольких ударов тяжелого железного прута.



Оказавшись на другой стороне преграды, я разделался с мелкой бестией, которая выскочила мне навстречу. Я выстрелил по ней, практически не целясь и не отводя взгляда от помещения, из которого то и дело вылетали густые зеленые массы.



Я быстро вбежал в зал, придерживаясь правой стены и двигаясь по направлению к пультам. Тварь не могла меня достать отсюда. Моя рука уже потянулась к рычагу, как неожиданно дверь справа разлетелась в щепки под мощными ударами до боли знакомых неестественно длинных когтистых лап. Я дал ему подойти и всадил в голову, точнее в то, что когда-то было головой, двойной заряд свинца из винчестера.

В комнате оказалась связка гранат, которую я немедленно прицепил к поясу. Улыбнувшись, вспомнив инструктаж по технике безопасности и правилам обращения с ору-



жием...



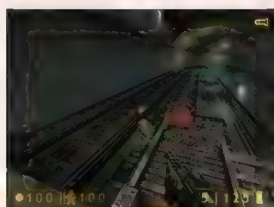
Я вернулся к пультам и дернул рычаг. Не отходя от пульта, расстрелял «плевуну», который с леденящим кровью воплем отошел в мир иной.



Сзади доносились звуки, характерные для работающего подъемника. Так оно и было — из глубокой шахты выползла платформа и замерла в ожидании пассажира. Я на всякий случай огляделся, нет ли еще желающих прокатиться в недра Ада и пришел к неутешительному выводу, что вакансия всего одна, и я являюсь единственным претендентом. Нет, так нет — я спустился по металлической лестнице, забрался на платформу и нажал кнопку спуска.



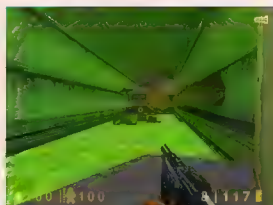
Лифт довольно резко понесся вниз, все дальше унося меня от столь возмущенной открытой поверхности. Вскоре я оказался прямо около вагонетки, вокруг которой носились «крикуны». Они не могли добраться до меня, и вместо мощного акустического удара помещение наполняло поизвигивание. Я без лишней спешки расстрелял этих тварей.



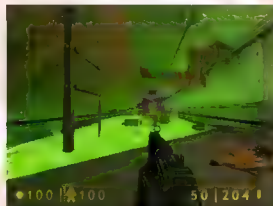
Пришло время для изучения системы управления вагонетки. Все оказалось до смешного просто — единственный рычаг обеспечивал три скорости движения вперед, одну заднюю скорость и полную остановку нехитрого средства передвижения. Я почувствовал, что попал на э-э... железнодорожное сафари, если вы меня поняли. Конечно, происходящее не укладывалось ни в какие рамки настоящей охоты — прерии заменили черные стены, а роль диких животных исполняли неизменно откуда взявшиеся твари. Но меня мало заботили эти условности. Я чувствовал себя охотником — впервые с тех пор, как начались эти странные события!

Внезапно эйфория была прервана — вагонетка стала неуправляемой и понеслась вперед, набирая скорость. Я выскочил на ходу, едва задев огромный бассейн с ядовито-зеленой жидкостью. Сия масса, по показаниям запевшего трелью счетчика Гейгера, была какой-то радиоактивной гадостью. Я отлично понимал, что продолжительный прямой контакт с ней не выдержит даже мой чудо-костюм.

Где-то впереди маячила гротескная фигура «плевуну», которого я уничтожил с безопасной дистанции. Потом я перебрался на пра-



вый выступ бассейна, пробежался вдоль стены, спрыгнул вниз, прополз на карачках под трубой и добрался до металлического трапа.



Забравшись на трубы, я сразу приметил впереди открытый сектор, который позволял проникнуть прямо в трубу. Искренне надеясь, что по ней не течет радиоактивная зеленая субстанция, я спрыгнул вниз.

Труба оказалась недлинной и буквально после единственного поворота вывела меня к новому помещению. Но вылезать из коммуникации я не торопился — невероятным образом я чувствовал, что где-то совсем рядом таится опасность. Небольшой прыжок вверх тут же подтвердил опасения — где-то внизу расположился «плевун», который сразу меня заметил и изрыгнул стусок зеленой слизи. Я швырнул гранату в направлении, где по моим расчетам должна была находиться тварь... Звук взрыва смешался с истошно-жалобным воплем, значит путь стал свободен.



Я спрыгнул на трубы, затем плавно соскочил на пол. Где-то в зеленой жиже плавала еще одна тварь, которую я расстрелял из MP5.



Над радиоактивным бассейном была площадка, на которую можно было запрыгнуть лишь с верхней трубы. К ней я и отправился. Сначала пришлось влезть по трапу, затем перепрыгнуть вырезанное отверстие в трубе, из которого я вылез. Теперь, прыгнув влево, я оказался на нужной трубе. Добравшись до площадки не составило труда.



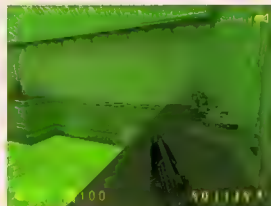
И вновь передо мной открылся живописный вид на ядовито-зеленый радиоактивный бассейн. Где-то слева, судя по звукам, обитал «плевун». Пришлось навестить его и угодить свинцом.



Я вернулся назад и, спрыгнув вниз, пробежал по белой трубе к наклонному уступу. По пути расстрелял еще одного «плевуну», который притаился за поворотом справа.



Двигаться по скату было довольно проблематично, но, тем не менее, возможно. Я добрался до бордюра у левой стены и подобрал аптечки и батареи, затем вернулся назад тем же путем.



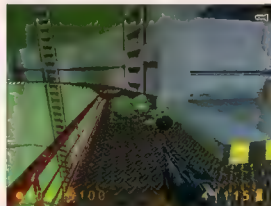
По выступающей из зеленой массы трубе я пробежал к подъемнику, который находился в центре помещения, и нажал на кнопку активации. Кто знал, что путь наверх не окажется на этот раз путем в Преисподнюю...?



Из коридора доносились чавканье, я подошел поближе и увидел, как здоровенный «плевун» обедает трупом ученого. С остервенением я выпустил по зеленой твари двойной заряд из дробовика...



Я вышел на металлическую сетчатую площадку и увидел стайку приближающихся «крикунов». Что же, в моем винчестере было еще достаточно патронов, вполне хватит на развлечение! Я давал им возможность подойти поближе и стрелял за доли секунды до акустических ударов.



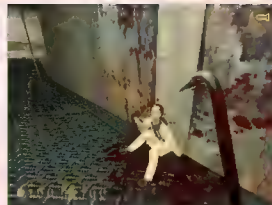
Площадка привела меня к двери, ведущей к испытательному залу. Я дернул рычаг, и она плавно отошла влево, открыв проход.



Тут же на меня выскочил мутант, которого я как следует обработал монтировкой — жаль было тратить на это создание патронов.

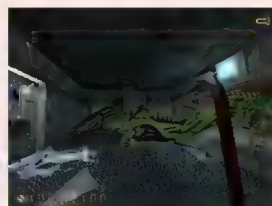
Около стены в коридоре сидел раненый ученый, пытавшийся что-то сказать. Мне пришлось наклониться, чтобы разобрать слова... «Уничтожь это... пока оно не выросло...». Больше всего я хотел, чтобы его слова оказались бредом. Но в глазах ученого стоял такой неподдельный ужас, что не приходилось сомневаться — впереди находится что-то жуткое.

Следующая дверь в конце коридора выводила в помещение с пультом управления. Я вспомнил слова одного из ученых о какой-то ракете, судя по всему, именно отсюда осуществлялось управление запуском...

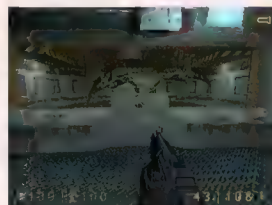


ГОСПОДИ!!! То, что я увидел, могло бы сослужить честь любому фильму Спилберга, с той лишь разницей, что то отвратительное существо, которое пробило бронированное стекло помещения, было не механической куклой, а живым существом. Тварью. Отвратительной тварью.

Это был самый крупный из чужаков, из тех, с которыми мне приходилось сталкиваться. Хотя «крупный» это еще слабо сказано — тварь была метров тридцать в высоту, при этом возможно, что я видел лишь ее малую часть. Тело состояло из трех гигантских щупальцев, оканчивающихся черными когтями.



Не было сомнений, что мое оружие не причинит этой твари ни малейшего вреда. Я лихорадочно осматривался, пытаясь найти хоть какую-нибудь зацепку... Стоп! Если я хоть что-то понимал в физике, то раскаленная струя выхлопных газов ракеты, располагавшейся прямо над чудовищем, превратит его в горсть пепла. Кнопка пуска была рядом, но запустить систему мне не удалось — не были активированы топливные и энергетические системы. Опять проблемы... Впрочем, легких путей я не искал!



Я пробежал к противоположному дверному проему и свернул направо. Впереди мое внимание привлекли сразу два неприятных объекта — во-первых, хлипкая металлическая решетка на полу, а во-вторых, свисающая с потолка длинная лиана-язык. Оба препятствия я преодолел без проблем.



Взобравшись по лестнице-трапу, я увидел перед собой бледного охранника. Он с трудом промывлял о том, что, по его мнению, тварь не обладает глазами, а ориентируется исключительно по слуху. Что же, проверим.



Из смежной комнаты раздались выстрелы и крик, переходящий в бульканье. Я бросился туда и увидел беслапую гибель второго охранника. Увы, помочь бедняге не смог бы и сам Господь.

Я аккуратно подошел к краю и осмотрелся. Прямо напротив меня находились два забитых досками входа — один на втором ярусе, а второй — на третьем. Скорее всего, они вели к энергогенератору и топливным резервуарам; эту мысль хорошо подтверждали системы труб и кабелей, ведущих к ракете.

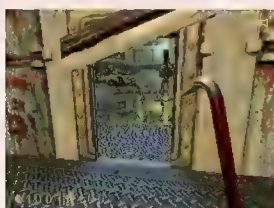
Ярусы соединялись лестницами-трапами,



причем ближайшая лестница была забаррикадирована ящиками. Я решил не лезть туда с монтировкой, а швырнул гранату, тем более, что позади, на ящике, лежал целый склад «лимонок». Грянул взрыв, и три шупальца стали остервенело молотить по железному выступу. Я откровенно позабылся и приготовился освобождать от «лишних» досок дверные проемы.



Гранатами и винчестером я расчистил проход и, не отходя от стен, выскочил к первой лестнице. Добравшись до нее, я кинул в противоположно направлении гранату, так как монстр стал оказывать моей персоне повышенное внимание. Я быстро спустился вниз и со скоростью пули добрался до спасительной двери.

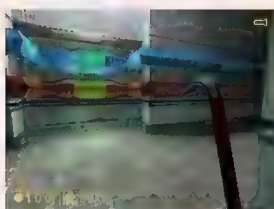


Итак, мой путь начался, вопрос только куда он приведет? Коридор оканчивался дверью, которую я открыл дернув рычаг.

На металлическом мосту меня поджидал мутант, который в зеленоватом свете радиоактивной массы выглядел просто жутко. Я немного поиграл с ним, в который раз отработав приемы ближнего боя с монтировкой.



Судя по двум трубам, которые уходили во внутрь коридора, я шел к топливной системе. По синей трубе должен течь окислитель, по красной — топливо. Если я конечно что-то смыслил в этих вещах!

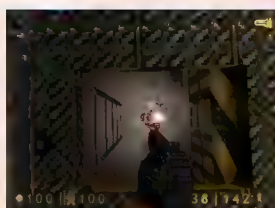


Коридор свернул к залу, в котором я нашел дверь, ведущую к топливной системе! Но, дьявол, она была заперта. Мои усилия были напрасны — дверь выдерживала давление в 120 атмосфер... Пришлось искать альтернативные пути.



Я пошел к противоположной стене, где под лестницей бродили два мутанта. Несколько выстрелом, и мутанты уже не бродили, а неподвижно лежали...

Спустившись вниз, я заметил длинный лаз, прикрытый решеткой. Решетка оказалась



менее прочной чем монтировка, поэтому уже через несколько секунд я спускался вниз.



Легко спрыгнув на трубы, я сразу же расстрелял тварь, которая находилась за прутьями решетки. Потом повернулся на 180 градусов и пошел до развилки. Там прыгнул на более высокую трубу и повернул налево. Еще один поворот, и я оказался у лестницы, которая упиралась в знакомую мне решетку.



Слева от лаза я заметил движение, поэтому выпрыгнул направо. Напротив меня стоял очаровательный длиннорукий мутант, которому не хватало ума перепрыгнуть через люк. Я продемонстрировал ему прием, который с легкой руки назвал «смертельное касание монтировки».



Коридор оканчивался дверью, за которой раздавались неприятные звуки. Я коснулся сенсора, и дверь открылась, представив моему ясновзору двух мутантов. Их постигла та же участь, что и «сторожа» у люка.



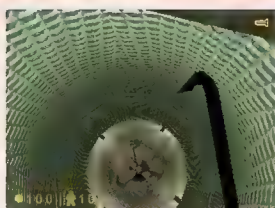
За дверью была гигантская шахта, в которой находился не менее гигантский вентилятор. Поток, нагнетаемый им, запросто мог понять меня к потолку, к вентиляционным отверстиям. Возможно, что через воздушные коммуникации я смогу попасть к топливной системе.



Спустившись по двум достаточно длинным лестницам, я добрался до кнопки включения. Лопасты стали раскручиваться, а я, не теряя времени, поднялся на один пролет вверх. Когда лопасти стали вращаться с максимальной скоростью, я шагнул вперед и, подхваченный потоком, устремился вверх.

Разбив деревянные преграждения и решетку, я оказался в вентиляционной трубе. Перedo мной прыгала мелкая тварь, которую я расстрелял прямо на лету.

Я пробирался по каким-то трущобам, охва-



ченным красным светом, отстреливаясь изредка от мелких «вшей».



Разбив последнюю решетку, я оказался в небольшом помещении. Кажется предчувствия меня не обманули — следующая комната представляла собой систему управления подачи топлива в резервуары ракеты. Но к ней еще необходимо было пробраться...



Когда три зомби-мутанта и «вошь» неподвижно лежали на полу, я подошел к пульта. Так и есть — два трубопровода, один для подачи топлива, другой для подачи окислителя. Я нажал две кнопки и увидел через смотровые окошечки, как по трубам побежала жидкость. Полдела сделано!

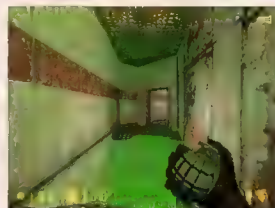


Назад я вернулся через ту самую дверь, которую не мог открыть, — с внутренней стороны стоял сенсорный разблокировщик замков. Через несколько минут я стоял напротив слепой твари, которая, похоже, разбушевалась еще сильнее.



Я помолился всем святым, и бегом помчался к лестнице, спустился вниз и прыгнул в нижнюю дверь. При этом спринтерском забеге пришлось потратить пару гранат для отвлекающих маневров.

Металлическая лестница была местами разрушена, поэтому пришлось как следует разбежаться и прыгнуть через образовавшуюся пропасть, чтобы добраться до заветной двери.



Дальше я припустил бегом, так как где-то сверху раздался взрыв, и вниз полетели ог-

ромные осколки. Подобная спешка едва не привела к столкновению лоб в лоб с мутантом. Я едва успел выхватить винчестер и как следует настигнуть дробью эту тварь.

Мостик вывел меня в коридору, вдоль стены которого тянулся толстый силовой кабель. Выходит, я на верном пути.

По дороге я подвергся нападению нескольких «крикунов», которые то же получили свою порцию свинца.



Все датчики, установленные на стенах, показывали нулевое напряжение в цепи. Но ничего, скоро им будет чего измерять!



Я прошел по коридору, обратив внимание на две любопытные детали — разлитую около прибора воду и на несколько металлических ящиков, которые я вполне мог оттащить...

В дальнем углу комнаты «плеву» устроил небольшой пир, лакомясь телом ученого. Я подошел ближе, избегая языков-лиан, и несколько раз выстрелил в тварь. Похоронить несчастного парня в белом халате я не смогу, но хотя бы не позволю надругаться над телом. Покойся с миром!

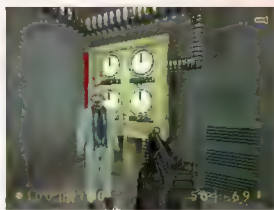


Я вышел на металлический уступ и нажал кнопку вызова подъемника. В шахте вспыхнули яркие лампы, а платформа начала медленно ползти вниз.



Я зашел в кабину и разрешил движение. Где-то на полпути кабина вдруг резко дернулась и остановилась. Мне совершенно не понравился звук сервомоторов, и я решил поскорее выскочить из опасной ловушки, в которую превратился лифт. Протиснувшись в левый проем, я с силой оттолкнулся и прыгнул вперед, зацепившись на лету руками за прутья лестницы. Спустившись вниз и запрыгнув на твердый пол, я подумал, что возвращаться придется тем же путем.

В дальнем углу стоял седой ученый, который издал возглас удивления при моем появлении. Он сказал, что к генератору направился его коллега, но до сих пор еще не вернулся... Он такой рассеянный!..



Я прошел в коридор, залитый лужей радиоактивной массы. Пришлось забираться на трубы и по ним пройти над опасным местом, иначе я бы схватил приличную дозу.

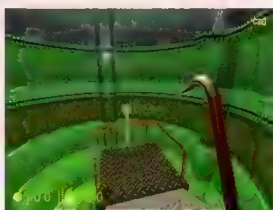
Спрыгнув с труб, я немедленно выхватил монтировку и подработал на свой вкус фи-



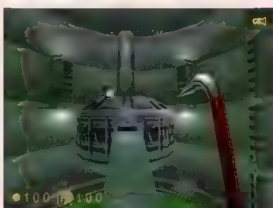
зиониию выскочившего мутанта.



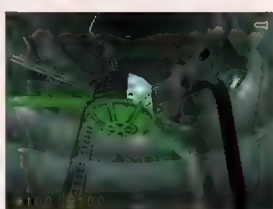
Я подошел к котловану и нажал кнопку запуска платформы. Она принесла меня к сектору, по которому ездил по кругу другая платформа, которая в данном случае только мешала моему передвижению. Не отходя от стен, я добрался до лестницы и поднялся вверх.



Достаточно тонкая лестница вывела меня к первой из двух кнопок включения генератора. А на куполе огромной машины ползал рассеянный ученый, который весьма недружелюбно сказал мне, чтобы я не совал носа в чужие дела. Я ответил, что ужою и включил кнопку на противоположной стороне генератора, затем быстро сбежал вниз по лестнице.



Мегавольтовый разряд превратил ученого в обуглившуюся головешку. В ноздри ударил смрад паленого мяса... Прости, коллега, но я ненавижу хамов!



Я вернулся к ученому, который и на сей раз встретил меня воплем. Но уже радостным. Я не стал уточнять что случилось с его коллегой, соврал, что не видел его вовсе.

Путь назад, как я и предполагал, начинался с длинной лестницы. Я поднялся на самый верх, выбрался на уступ и прыгнул вниз на металлическую платформу.

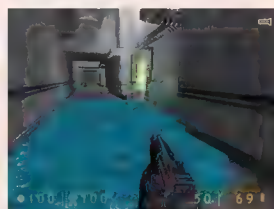


Я здорово ушибся, так как прыгал с большой высоты. На счастье, за металлическими ящиками был стелс с автоматом первой помощи, который привел меня в чувство.

В коридоре я натолкнулся на лужу, которая



теперь была смертельно опасной ловушкой. Где-то справа коротил кабель, и вода была под высочайшим напряжением. Я решил соорудить небольшой «мост» из ящиков, чтобы пересечь миниводом.



Через несколько минут мои попытки увенчались успехом. Я соорудил «мост» у левой стены из двух ящиков и с разбега в два прыжка пересек опасное место.



Назад, к испытательному пульта, я шел хорошо знакомыми протеренными тропами. Самой сложной частью пути оказался забег с нижнего яруса на верхний уступ, с которого я расчищал в свое время дорогу. Но, так или иначе, через несколько минут я был у заветной кнопки.

Эффект превзошел все мои ожидания. Пламя, ударившее из сопла, было настолько жарким и мощным, что мне пришлось зайти в самый дальний угол комнаты. Жаль, что я не смог в полной мере насладиться зрелищем гибели твари с тремя шупальцами!... Зато как ласкал мой слух дикий вопль боли...



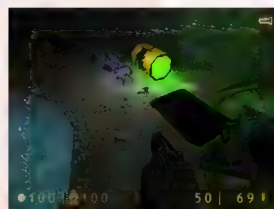
Я спустился вниз, и подошел к воронке, ведущей... Одному богу известно куда могла вывести эта дыра. Я спустился по трапу и начал скакать от стены к стене, проникая в самые недра комплекса.



Мой путь вниз окончился затяжным прыжком в воду.



Я вынырнул, подобрал около тела охранника «магнум» — серьезная вещичка! — затем набрал в легкие побольше воздуха и отправился изучать подводные достопримечательности.



Я проплыл через круглый люк, повернул налево и выплыл около небольшого уступа. Рядом была лестница, которая вывела меня к автоматическому стелсу подзарядки костюма и автоаптечке.

Я вернулся наверх и прыгнул на трубу. Дальше я двинулся по сложной системе ком-



муникаций трубопровода, пока, наконец, не выбрался к торчащей из стены секции трубы.

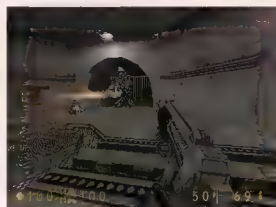
Я запрыгнул на самую верхнюю трубу и крутанул вентиль. Затем прыгнул в отверстие и, разбежавшись, допрыгнул до противоположного лаза в решетке.

Труба некоторое время петляла, затем неожиданно с треском рухнула вниз. Я оказался в комнате, где было много всякого добра, часть из которого я с превеликим удовольствием раскидал по карманам. Особенно приглянулись сенсорные бомбы, которые в свое время причинили мне так много хлопот.

## ЗАПИСЬ ШЕСТАЯ

### ВКЛЮЧИТЬ ПИТАНИЕ!

По мере того как я шел все дальше по коридору, впереди нарастал шум борьбы. Когда я, наконец, вышел к дверному проему, то буквально был парализован увиденным зрелищем. В просторном зале был неравный бой — черно-синий монстр обрабатывал тепловыми лучами двух спецназовцев. Чужак был раза в три выше своих жертв и, похоже, пули из МР5 не причиняли ему ни малейшего вреда.



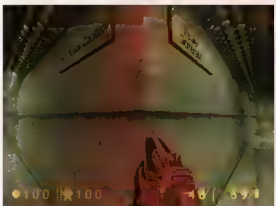
Мое оцепенение длилось не более нескольких долей секунды. Я прекрасно понимал, что пока не время бросать вызов этому здоровяку, а лучше позаботиться о собственной шкуре. Стараясь не попасть под тепловые лучи, я на максимально возможной скорости пробежал к двери в противоположном конце помещения. Краем глаза я заметил наверху за стеклом знакомую долговязую фигуру.



Я нырнул в нишу, и тут же выстрелил по бочкам с взрывчатыми веществами, так как рядом справа начали телепортироваться «молниеметатели». Серия взрывов превратила их в зеленую кашу.



На стене весели указатели, сообщающие, что левый коридор ведет к комнате управления, а правый — к генератору. Я отправился вправо, но вскоре вернулся к развилке, так как проход оказался завален обломками.



В коридоре из пола била струя раскаленного пламени... Я обошел ее и тут же отпрянул назад, так как впереди засверкали зеленые

молнии. На меня выскочил «молниеметатель» и тут же попал под огненную струю, которая превратила его в отлично прожаренный бифштекс. Второго чужака постигла схожая участь, а мне оставалась только порадоваться экономии патронов.



Я вышел к мостику, ведущему к заколоченной двери. Внезапно с потолка посыпались тяжелые осколки, и мост оказался разрушен. Не беда — я приметил, что внизу находится трап, да к тому же, при желании я бы мог перепрыгнуть до противоположного выступа.



Из пистолета я перестрелял всех мелких тварей, копошащихся внизу. Затем аккуратно прыгнул вниз, подобрал две гранаты для подствольного гранатомета МР5, разбил ящики и извлек оттуда на свет божий сенсорную мину. Я поднялся по красной лестнице и в раздумье остановился перед заколоченной дверью.



Монтировка со свистом врезалась в дерево, разнося деревянные балки в щепки. Через несколько секунд путь был свободен. Прямо напротив входа лежал тяжелораненый охранник. Когда я приблизился к нему, он с трудом сказал, что пока все системы обесточены и нужно включить генератор, который по неизвестным причинам перестал функционировать.



Держась подальше от окна, я добрался до правого пульта и взял с него коробку патронов и магазин. Около охранника лежал «магнум», который я с удовольствием разрядил и пересыпал одноименные патроны к себе в карман.



Выбравшись из комнаты, я прыгнул вниз и пошел по коридору в направлении указателя. Если он не врал, то я двигался к силовому генератору.



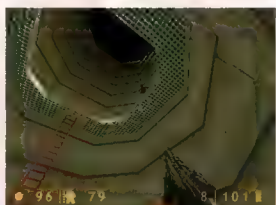
Я неспешно двигался по коридору, стараясь избегать обвалов. На пути мне повстречался один «молниеметатель» и несколько выпрыгнувших из трещин потолка мелких



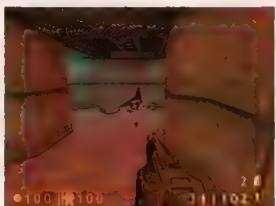
тварей. Периодически сверяясь с указателями, я продолжал свой путь. В одной из комнат я встретил двух «одноглазых», которые умышленно попали зеленым лучом в бочку с горючим.



Это помещение заканчивалось дверью, которую я открыл с помощью вентили. Впереди был радиоактивный бассейн, из которого то и дело вылетали фонтаны зеленых искр. Стараясь не касаться их, я поднялся по первому трапу и чуть было не попал под обстрел. Спасла меня только хорошая реакция.



Разделавшись с парнем в камуфляже, я поднялся на второй ярус. Там была комната, в которой лежало тело какого-то убитого спецназовца. Вдруг оно стало медленно двигаться в узкую щель в стене, утаскиваемое какой-то тварью. Я не стал тратить патроны...



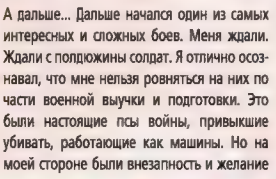
Самая верхняя площадка вела к входу в помещение, из которого доносились звуки радиопереговоров. Я решил не рисковать, поэтому перезарядил оружие — пришлось время проверить в бое «магнум» — и медленно стал двигаться к дверному проему.



Предчувствия меня не обманули — справа сидел в засаде спецназовец, а слева стояла автоматическая пушка. С первым я расправился с помощью «магнума», пустив ему пулю в лоб, а пушку уничтожил гранатой.



Комната оказалась минискладом самого разного вооружения иmunции. Я обошел каждый ящик и собрал все, что мог утащить с собой.



А дальше... Дальше начался один из самых интересных и сложных боев. Меня ждали. Ждали с полдюжины солдат. Я отлично осознал, что мне нельзя ровняться на них по части военной выучки и подготовки. Это были настоящие псы войны, привыкшие убивать, работающие как машины. Но на моей стороне были внезапность и желание



выжить. Я убивал, чтобы жить...

Двоих я взорвал вместе с контейнерами с взрывчаткой. Затем я пробрался к постаменту в противоположной части помещения и снял еще двоих. «Магнум» укладывал их с одного патрона, при условии, что выстрел производился точно в голову и с близкого расстояния.



Я ждал прямо за дверью, сжимая в потной руке тяжелый пистолет. Совершенно неожиданно я услышал стрельбу и проклятия — похоже, что у моих противников появились проблемы. Судя по звукам, они расстреливали мелких чужаков, которые яростно прыгали и тут же падали, изрешеченные пулями.

Выждав пока звуки боя не стихнут, я ворвался в дверной проем и добил тех, кто остался в живых после заварушки.



Восстановить систему питания костюма мне удалось у стенда, к которому вел левый коридор. Автопалка находилась в бункере, напротив постаментов. Там же я нашел несколько гранат.

Разбив все ящики и собрав амуницию у убитых, я подошел к лифту. Находясь рядом с табличка гласила, что с его помощью я доберусь до генератора.



Я нажал кнопку и прыгнул на платформу. Выходы с платформы-лифта были оцеплены тонкими лучами лазеров, и пройти невредимым через них, я бы не смог, как бы ни старался. Поэтому во второй раз лифт спустился не со мной, а с гранатой.



Когда я спустился вторично, то от мин остались только одни воспоминания в виде черных обуглившись стен. Меня это устраивало.

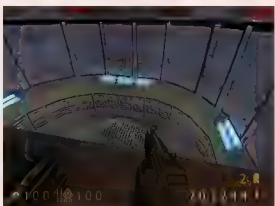
Я пошел вперед и столкнулся с несколькими «крикунами». Твари оказались трусливыми, и едва я открыл огонь, они разбежались. Пришлось еще побегать за ними.

В центре помещения был мост. Я прошелся



по нему, поглядывая по сторонам. Внизу были два вентилятора, но работал, по известной мне причине, только один из них.

по нему, поглядывая по сторонам. Внизу были два вентилятора, но работал, по известной мне причине, только один из них.



Напротив мостика была металлическая винтовая лестница. Указатель, висевший над ней, сообщал о том, что она выведет меня к генератору.



Я шел по ступенькам до самого низа. Часть помещения, в котором я оказался, была затоплена водой, и в ней плавали какие-то отвратительные пиявки.

Впереди стояла груда ящиков, которая не давала работать механическому приводу генератора. Скорее всего, до наводнения они стояли где-то в углу, а после приплыли к поршням генератора и вклинились между ними. Я расстрелял ящики прямо с лестницы, не входя в воду. Перспектива искупаться в водоеме с пиявками-пиявками мне не очень-то улыбалась.



Я поднялся наверх, ко второму этажу. Напротив был пульт управления, на котором была выключена одна из двух кнопок подачи питания. Я быстро подбежал к нему, стараясь не попасть под бьющие отовсюду электрические разряды, и с силой нажал на кнопку. Стрелка вольтметра плавно поползла к отметке номинального напряжения.



Со всех ног я бросился назад, к гигантскому монстру, на ходу вспоминая информацию от ученых. Если я все правильно запомнил, то где-то поблизости есть мощный генератор гамма-поля. Если удастся облучить орды мощным потоком такого поля, то он буквально размажется по пространству, ведь основным свойством гамма-поля является разрыв атомных связей и диффузия элементарных частиц в вакууме. Впрочем, неважно... Одно я мог сказать точно — эта штука его прикончит.

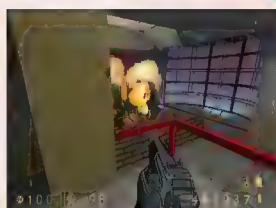
Пока я добирался до места стычки с отрядом солдат, все было спокойно. Но, едва поднялся на платформе-лифте, как вновь был обстрелян спецназовцами.



Еще один поджидал внизу. Я вышел на «балкон» и открыл огонь. Парень мигом бросился вперед, держась около ящиков с взрывчаткой. Это его и погубило...

Через несколько минут я стоял около развилки. Впереди меня ждал монстр.

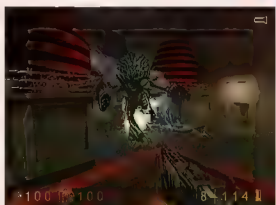
Я выскочил из укрытия и стрелой побежал в правый туннель, который был доселе за-



рыт. За спиной тяжело ступал монстр, я буквально ощущал его спину. Коридор свернул направо, и передо мной оказались два полюса генератора гамма-поля. Значит ученые не обманули!

Я взбежал по лесенке, которая находилась в правом дальнем углу помещения. Затем выхрем я добежал до пульта управления и дернул рубильник. Монстр в это время был как раз между двумя полюсами...

Зал наполнил грохот, треск и дикий вопль боли. Молнии чернили тело твари, превращая его в вакуум. В ничто.



Я вернулся к лестнице и нырнул в дверной проем. Специально сделанный коридор позволил мне избежать участи черно-синего монстра, и я благополучно выбрался уже позади полюсов генератора.



Напротив выхода из туннеля была ниша с вагонеткой. Я запрыгнул на нее, избегая касаться железных рельс, находившихся под высоким напряжением.



Я запустил систему управления и доехал до центрального круга. Затем соскочил на пол и отправился к комнате управления. Там еще во время первого визита я заметил рычаг, который управляет поворотом центральной круглой платформы.



Добравшись до комнаты управления, я дернул рубильник и понаблюдал за тем, как поворачивается платформа. Затем, чтобы не тратить попусту время, выпрыгнул через окно вниз.

Я вновь запрыгнул на вагонетку и запустил



3

ее на полную скорость вперед. Протаранив стену, я въехал в сложную систему подземных коммуникаций...

## ЗАПИСЬ СЕДЬМАЯ

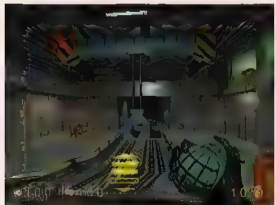
### В ПОДЗЕМКЕ

Через несколько секунд автоматическая тележка замерла у поста. Охранник, находившийся рядом, поприветствовал меня и ска- то изложил мне послание от ученых. Оказы- вается, сеть железных дорог выводила к пусковому комплексу, где находилась гото- вая к запуску ракета. Она должна вывести на орбиту спутник — по словам ученых, этот спутник мог бы спасти комплекс. Военные отменили запуск и оцепили район пуска. Тем не менее ракету нужно было запустить. Мне же нужно было сделать всего ничего: пробраться через посты и укрепления, пе- ребить охрану и осуществить запуск.

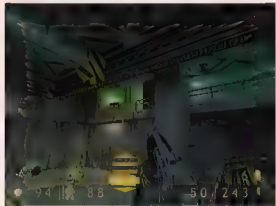
Грязно выругавшись, я процидил сквозь зу- бы, что очень польщен оказанным дове- рием. Затем грубо отстранил охранника и дернул за рычаг, поднимающий шлагбаум.



Поскрипывая, вагонетка катилась вперед. Я внимательно смотрел по сторонам, гото- вый в любой момент дать отпор противни- ку. Мое напряжение оказалось ненепрас- ным — по левую руку от меня на платфор- ме удобно устроились несколько тварей. Не сбавляя хода, я швырнул им гранату — пу- ть развлекаются.

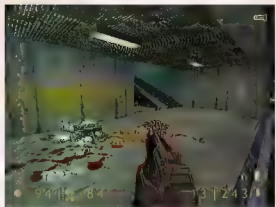


Затем я дал задний ход назад и добил тва- рей, которые выжили после взрыва. Отку- да-то сверху раздавалось тревожное поли- скивание зуммера, а значит где-то рядом была автоматическая пушка. Я немного отъехал назад и в проеме окна заметил краешек треножника. Длинная очередь из автомата разнесла пушку.



Неплохо было бы убрать с дороги металл- ческий крюк, который перегородивал ле- вый коридор. Я немного проехал вперед до развилки и остановил вагонетку. Если я пра- вильно сориентировался, то по правую руку от меня должно быть помещение, в кото- ром я уничтожил пушку. Скорее всего там же находился и пульт управления грузо- подъемным механизмом.

Я пробежал по узкому бордюру, проплыл несколько метров в мутной зеленой воде и высочился на платформу. Напротив меня была тварь, отдирающая куски плоти от те- ла спецназовца. Я тут же открыл огонь, не дав возможности чужаку сориентироваться в ситуации.



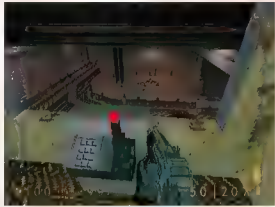
Рядом с трупом лежали патроны и энергоб- лок для костюма. Я прихватил барахлишко, полностью расстреляв «вошь», показавшуюся из под лестницы.

Перед тем как подняться наверх, я подошел к автопатке и восстановил до максимума здоровье.

Перед дверью в контрольную комнату сто- яла грудка ящиков, которые без особого тру- да я раскошил монтировкой.



В маленькой комнатке я дернул рычаг и понаблюдал, как тяжело поднимается вверх и уходит вбок грузоподъемный меха- низм. Теперь путь был свободен.



Я вернулся к вагонетке и дал задний ход. Че- рез несколько минут я добрался до места назначения. Остановив вагонетку, я выстре- лил в стрелу, тем самым разблокировав по- ворот налево.



На минимальной скорости тележка катилась вперед по темному туннелю. Когда впереди показался круг-подъемник, я остановил ва- гонетку и соскочил на пол. Дальше лучше было идти на своих двух.



Я не ошибся. Где-то наверху мелькнула тень и раздалась короткая очередь. По звуку безошибочно можно было определить, что стреляют из МР5. Я бросился к лестнице, от- стреливаясь на ходу. Оказавшись наверху, я резко развернулся направо и выстрелил из подствольного гранатомета в двух молод- чиков в камуфляже.



В правой руке коридора сидел солдат, ко- торый обстреливал меня до этого. Я добил его пулей в голову из «магнума». Около трупа оказалось немало амуниции и ав- топатка. Собрав предметы и восстановив здоровье, я полез вверх по металлической лестнице.



Именно к этому месту я должен был под- няться на вагонетке. Можно было вернуть- ся за ней, но говорят примета плохая, и я решил идти дальше пешком.

Впереди раздалось уханье, и в нескольких сантиметрах от меня пролетела граната. Я отскочил, выхватил «магнум» и несколько раз из-за угла выстрелил в фигуру в камуф- ляже. Покончив с ним, я подобрал амуни- цию и двинулся вперед.

Из левого коридора разносились звуки



ожесточенного боя. Я решил не влезать, оп- ределив на слух, что борьба происходит между «молниеметателями» и спецназов- цами. Потихоньку двигаясь вперед, я ока- зался за спиной спецназовцев.



Там я и стою, пока звуки боя не стихли. Пришло время действовать. Я вылетел из укрытия и всадил пулю в лоб солдату, ко- торый высочился на меня справа. На карачках я добрался до пулеметной установки, из ко- торой открыл огонь по спецназовцам, нахо- дящимся на противоположной стороне.



Когда все было кончено, я пошел к лестни- це. Сверху доносились обрывки радиопере- говоров, а значит солдаты были рядом. Поэтому я зашел на середину лестницы и подпрыгнул, чтобы заранее осмотреться. Так и есть — в укрытии поджидал легкой це- ли парень в камуфляже. Короткая очередь повергла его в панику и парень бросился к дверному проему. Я же получил шанс не- вероятным подняться по лестнице.



Однако, молодой человек поднял тревогу, и мне пришлось схватиться уже с несколькими солдатами. Я валил их из «магнума», ста- раясь прицеливаться в наиболее уязвимые части тела.

Один из спецназовцев бросился по коридо- ру и тут же был выжжен зеленой молнией твари. В данном случае «молниеметатель» сослужил мне хорошую службу. Я отблаго- дарил его порцией свинца.



В находящейся рядом комнате меня поджи- дала засада — справа стоял солдат. Я выку- рил его гранатой, и когда он в панике бро- сился прочь, выпустил в него очередь.

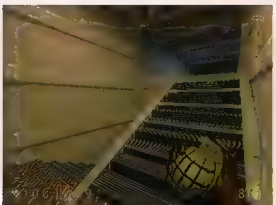


К несчастью, мои старания оказались на- расны — в комнате ничего не было. Зато в соседнем помещении в коробках на полу было припасено несколько пачек патронов для «магнума».

Немного передохнув, я продолжил свой путь. Коридор заканчивался лестницей и, судя по звукам снизу, там меня уже ждали.



Я взял гранату и дернул чеку... досчитал до трех... и швырнул ее в направлении шума. На меня с перекошенным лицом вылетел солдат, которого я уложил из дробовика.



Справа шел ожесточенный бой, в который я, разумеется, не стал вмешиваться. Пока враги дерутся...

Вскоре все стихло. В этот раз опять бой выиграли солдаты, для которых мое появ- ление стало полной неожиданностью. Вос- пользовавшись этим, я перебил всех солда- фонов.



Я продолжил свой путь по подземке. По правую руку от меня была платформа, на которой несли боевое дежурство три спец- назовца. Я перебрался на ту же сторону и на коротко-ках стал двигаться вдоль стены... Од- ного я бил из «магнума», а двух оставшихся осчастливил гранатой из гранатомета. Ме- ня тоже немного задело, но это были цара- пины.



Я перешел на другую сторону, сунулся в ар- ку и тут же отскочил назад. Мой слух ласка- ли стоны раненых солдат и вопли боли чу- жаков... Деритесь, милые!

Стараясь не наделать много шума, я мед- ленно шел по коридору. Бой окончился не в пользу чужаков, и мне пришлось добить еще двоих солдат, прежде чем территория стала относительно безопасной.



Из-за заколоченной двери разносились проклятия. Я освободил проход и вошел в небольшую комнату. За ящиками стоял охранник, видимо оставленный здесь солдата- ми. Неожиданно сзади раздался резкий шум — я мгновенно развернулся и выстре- лил из дробовика. Тяжелый заряд сповно игрушку подбросил тело «молниеметате- ля» и отшвырнул с стене.



Я предложил пленнику продолжить путь вместе, он с радостью согласился. В комна- те с двумя автоматами с газированной во- дой на нас напали две мелких твари, кото- рых тут же снял мой партнер по оружию.

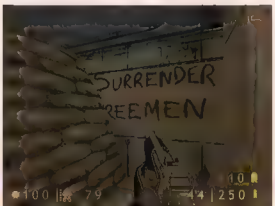


А дальше я впервые на своей шкуре почув- ствовал разрушительную мощь выстрелов автоматического пулемета. Только отмен- ная реакция вкупе с натянными до преде- ла нервами спасли меня от неминуемой смерти. Я некоторое время отсиживался за деревянными ящиками, затем высочился и бросился вперед, в два прыжка преодолев расстояние до ДОТа и замер около стены. Я был всего лишь в полуметре от дула пуле- мета, но он был абсолютно не опасен, так как я находился в мертвой зоне.



Немного сдвинувшись, я увидел фигуру сол- дата, который с проклятиями пытался по- вернуть оружие в моем направлении... Но тщетно. Я расстрелял парня из автомата...

То что я увидел за ДОТом откровенно меня развеселило. На стене красовалась надпись «Сдавайся, Фримен». Я долго хохотал, тело буквально сводило судороги от смеха — это была запоздалая нервная реакция на на- пряжение последних часов.



Придя в себя после такой разрядки, я подо- шел к красной двери и расстрелял с боль- шой дистанции две сенсорные мины.



Затем я с боем спустился по красной лес- тнице, уговив гранатой из подствольника одинокого солдата.

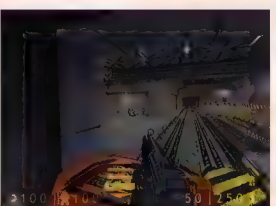


За дверью стояла вагонетка, готовая в лю- бой момент двинуться вперед. Я не стал то- ропиться, а сначала обшарил все простран- ство вокруг. Моя любознательность была вознаграждена — я нашел упаковку патро- нов для «магнума» и блок подзарядки батарей энергокостюма.

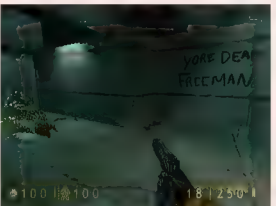


Я включил первую скорость и спрятался за приборной панелью — впереди были уста- новлены сенсоры, которые я мог бы задеть. А по практике я знал, что подобные проко- лы к хорошим последствиям не приводят. Ос- тановив вагонетку у выхода из тоннеля, я расстрелял двух «плевунов».

Остановив вагонетку около двери, из ко- торой доносились зловещие звуки, я прыгнул



на платформу и замер, выжидая момент для атаки. Ударом ноги я открыл дверь и сразу выстрелил из «магнума» в зеленую тварь. Справа не стене было выведено «Ты покойник, Фримен». Да, похоже моя голо- ва становится все более и более ценной. Странно только, что когда я занимался научной деятельностью к мне такого вни- мания не оказывали...



Удивительно, как в таком маленьком объ- еме поместилось столько всякой нечисти. Не успел я подойти к умирающему солдату, как откуда-то бросилась «вошь»; над телом ме- ня норювил схватить язык-лиана... Правда, эти неудобства компенсировались боль- шим количеством боеприпасов, разбросан- ных по округе.



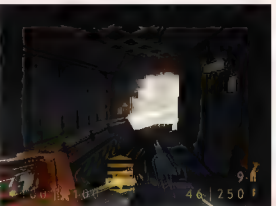
Я вновь вернулся к вагонетке и продолжил двигаться дальше. За поворотом я попал под обстрел из тепловой пушки. Белый луч, сжигающий на своем пути все, что может гореть, прошел akurat над моей головой. Я успел пригнуться и спрятаться за прибор- ным щитком вагонетки.



Я не стал сбрасывать скорость, и поравняв- шись с солдатом-стрелком, всадил ему в го- лову пулю из «магнума».



Впереди были установлены сенсорные ми- ны, специально для меня, как гласила над- пис на стене. Сколько чести! Я выстрелил по черной коробочке на стене, предвари- тельно отъехав на безопасную дистанцию.



Впереди я заметил шлагбаум, который преграждал дорогу. Заблаговременно оста- новив машину, я решил сначала разведать обстановку.



Моя осторожность оказалась напрасной — справа находилась целый отряд «мопниметателей». Я в который раз доказал им превосходство огнестрельного оружия над ударом электричества.



В коридоре я увидел три ящика, из-за которых проглядывалась лестница. На лестнице были установлены сенсорные мины, которые я благополучно расстрелял с большой дистанции.



Наверное я тшеспавен, а может быть просто был обделен славой, но мне польстило, когда я услышал страх в голосе командира. «Убейте же его, наконец!» — ревел в радиочей-то голос. Сильно напуганный голос.

Я подзарядил костюм и дернул рычаг. Путь стал свободен, по крайней мере, на некоторое время.



На обратном пути я разбил два ящика и в одном из них обнаружил любопытнейшую вещь — мину с радиоуправляемым взрывателем. Уж кто-то, а я ей придумаю толковое применение.

Без особых проблем я добрался до следующего поста, где меня встретили уже куда более серьезно. Сначала, не выходя из-за прикрытия стены, я уничтожил четверых спецназовцев, для чего мне потребовалась одна обычная граната, одна подствольная, и длинная очередь из автомата. Солдаты прятались за деревянными ящиками, которые плохо защищали от взрывов, тем более, что я старался зашвырнуть гранаты за их спины.



Разобравшись с этими ублюдками, я перешел ко второй части моего плана. Со всех ног я пробирался к заветному рубильнику, который находился справа от Дота, прячась от выстрелов за стенами и стараясь не поднимать головы.



Меня все же немного задело во время последней перебежки. Я дернул рубильник и расстрелял солдата, засевшего в долговре-

менной огневой точке — он немного высунулся из оконца на задней стене.



За все старания и риск я получил свободную дорогу вперед... До следующего поста.



Когда по правую руку от меня показались платформа, я остановил тележку. Впереди был лифт, на котором я покатился наверх и поспешил вернуться обратно — так как проход был уставлен ящиками со взрывчаткой.



В ящиках, стоящих в коридоре, а так же на дне шахты лифта, я нашел несколько радиоуправляемых бомб. Я бросил взрывпакет на дно лифта и отправил его вверх, затем с садистской ухмылкой нажал на кнопку.



Вновь поднявшись наверх, я убедился, что одним выстрелом убил сразу двух зайцев, первым из которых оказался забаррикадированный путь, а вторым — солдат, останками которого была заполнена комната.



В одном из ящиков была запрятана батарея для костюма. Приладив ее к энергосистеме, я начал спускаться по красной металлической лестнице. Когда до пола было около полутора метров, я обернулся и увидел солдата-охранника, стоявшего спиной. Воспользовавшись моментом, я выстрелил ему в затылок из «магнума». Подло, конечно, но зато очень эффективно!



Затем я поднялся по той же лестнице на самый верх шахты, где в ящиках нашел некоторое количество амуниции. Территория была полностью очищена и я мог спокойно подниматься вверх на вагонетке, не опасаясь быть обстреливаемым со всех сторон.



Впереди прямо из стен били разряды, которые я миновал на максимальной скорости.



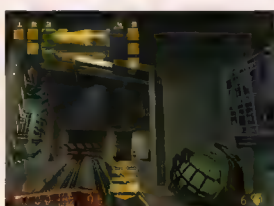
Около поворота я остановил тележку, так как впереди опять были сенсорные мины. От них я избавился обычным способом.



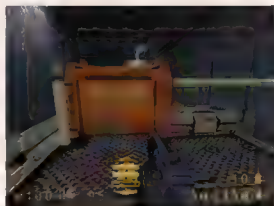
Через несколько минут я добрался до работающего конвейера, транспортирующего какие-то металлические ящики.



По правую руку были деревянные ящики, из-за которых раздавался подозрительный шум. Не долго думая я швырнул туда гранату...



Стараясь не попасть под тяжелые ящики, я добрался до рубильника и поднял шпалбаум. Затем вернулся к вагонетке и продолжил путь. Объехав конвейер, я попал под обстрел тепловой пушки. Как и в прошлый раз, я спрятался за приборный щиток и, приблизившись, расстрелял солдата.



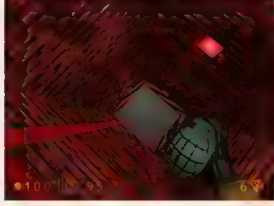
Очень быстро я убедился, что катаюсь по замкнутому кругу. Встретив поворотную стрелку я выстрелил в нее и вагонетка пошла прямо, вместо того, чтобы повернуть налево.



Я остановил машину рядом с туннелем, чем может закончиться движение по шахте без предварительной зачистки территории.

Около лестницы, в самом низу, были установлены сенсорные мины, которые я подорвал гранатой.

Спрыгнув вперед так, чтобы не задеть крас-



ную полосу лазера, я бросил гранату в дверной проем темной комнатки из которой доносилось неприятное бормотание.



Там я нашел автоаптечку и приличное количество вооружения, особенно много было гранат. Внимательно осмотрев разломанный надвое круг-подъемник я понял, что дальше придется идти пешком...



Я шел по левой стороне, затем резко бросился направо, задев впереди ДОТ. По прикрытием ящиков я медленно полз, пока не уперся в кирпичный выступ. Потом я так же осторожно пробрался в зазор между стеной и этим самым выступом. Одним выстрелом из «магнума» я уложил мечущегося солдата.



Затем вихрем пробежал до боковой стенки огневой точкой и откуда уничтожил стрелка. Он-то думал, что находится в полной безопасности...



Коридор вывел меня на свежий воздух... Но по-настоящему насладиться свободой открытого пространства я не мог — впереди маячили фигуры двух солдат. «Фримен»... «Саботаж»... «Вооружен и очень опасен»... Я тихо подбирался за их спинами, слыша обрывки радиопереговоров. «Опасен так опасен», — подумал я, выдерживая чеку и считая до трех...



Я не сомневался, что вышел прямо к стартовой площадке. Я пробежал к красной двери напротив меня, открыл ее с помощью манипульта. Затем была еще одна точно такая же дверь, а за ней... За ней уже меня ждали.

Я был в очень невыгодном положении: находясь в узком коридоре, трудно воплощать в жизнь стратегические уловки и вести маневры. Тем не менее, мне удалось уложить всю троицу благодаря подствольному гранатомету, из которого я обстрелял молодчиков пока они приближались ко мне.



С упрямым я пробирался к пульту запуска. За красной дверью оказался короткий ко-

ридор, оканчивающийся комнатой, буквально напичканной взрывчаткой. Детонаторы были соединены с сенсорными лазерами. Одного взгляда было достаточно, чтобы понять — подняться по такой лестнице, не задев полосы лазеров, не возможно.



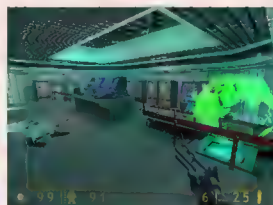
Пришлось соорудить в дальнем углу комнаты пирамиду из легких алюминиевых ящиков. Забравшись на самый высокий из них, я добрался до двери в комнату управления.



Двое солдат ждали меня прямо в коридоре, недалеко от обезображенного трупа ученого. Я потратил на них два патрона из «магнума». Меня тоже задело, но я не обращал внимания на царапины.



Я прошел по рабочим местам, то и дело спотыкаясь о трупы ученых.



Во второй комнате я нашел заветную кнопку пуска. Кажется, запуск ракет стал моим хобби...



Когда пол перестал трястись, я вернулся ко входу в комплекс. Справа раздвинулись закрытые доселе створки ворот, в них-то я и направился на свою погибель...

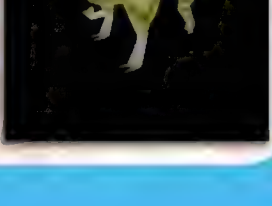
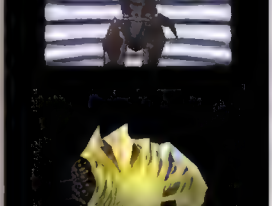
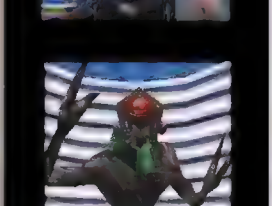
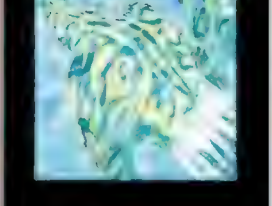


Лестница-трап вывела меня в помещение с большой красной вагонеткой, которая была явно больше и мощнее тех, на которых мне приходилось ездить доселе. Я включил питание и поставил указатель скорости в крайнее положение...



Продолжение в следующем номере.

СИ



## Коды PC

## Star Wars: Rogue Squadron

Во время игры вызовите настройки (**Settings**) и выберите общие (**General**). Введите коды в специально отведенное для этого место (**Enter Passcodes**). Чтобы прекратить действие кода, выделите его и нажмите **<Shift>+<Del>**. Коды, указанные ниже работают как в версии Star Wars: Rogue Squadron для PC, так и для N64:

## CREDITS (PC/N64)

Фанатам Звездных Войн посвящается. В конце игры появятся титры, в точности скопированные из соответствующего фильма.

## LEIAWRKOUT (PC)

Внимание: Активирует Force Feedback!

## GUNDARK (PC)

Внимание: Позволяет настроить Force Feedback!

## RADAR (N64)

Делает радар намного более реалистичным: корабли, летающие высоко, будут выглядеть ярче, ниже — более тускло.

## CHICKEN (PC/N64)

Играть в качестве AT/ST.

## ACE (N64)

Режим игры для настоящих асов. Действительно ОЧЕНЬ сложно играть!

## DIRECTOR (PC/N64)

Позволяет просмотреть все мультики. Выберите «At the Movies» в меню, отображающем рекорды, которые были установлены в Rogue Squadron.

## MAESTRO (PC/N64)

Позволяет прослушать все мелодии. Чтобы активировать код, выберите «Concert Hall» в меню, отображающем рекорды, которые были установлены в Rogue Squadron.

## IGIVEUP (N64)

Дает бесконечное количество жизней.

## IAMDOLLY (PC)

Дает бесконечное количество жизней.

## TOUGHGUY (PC/N64)

Предоставляет все Power-up'ы, доступные в игре.

## USEDACFORCE (PC)

Действие этого кода неизвестно.

## FARMBOY (N64)

Открывает доступ к Millenium Falcon в миссиях, выполнение которых не требует использования Speeder.

## TIEDUP (N64)

Открывает доступ к TIE Interceptor в миссиях, выполнение которых не требует использования Speeder.

## HARDROCK (N64)

Есть предположение, что этот код срабатывает и в PC-версии. Однако действие его до сих пор не выяснено.

## HERETIC 2

Чтобы вводить коды, следует вывести консоль клавишей **<~>**.

**playbetter** — режим бога (включить/выключить)

**Twoweeks** — power-up (включить/выключить)

**Meatwagon** — уничтожить всех монстров, за исключением боссов.

**Victor** — уничтожить всех монстров, включая боссов.

**Angermonsters** — монстры становятся злыми.

**Crazymonsters** — монстры становятся очень злыми.

**Kiwi** — ходить сквозь стены (включить/выключить)

**Showcoords** — показать координаты.

**Weapprev** — выбрать предыдущее оружие.

**Weapnext** — выбрать следующее оружие.

Вызов предметов — **spawn** <название предмета>

## Название предметов:

item\_weapon\_firewall

item\_weapon\_maceballs

item\_weapon\_magicmissile

item\_weapon\_phoenixbow

item\_weapon\_redrain\_bow

item\_weapon\_sphereofannihilation

item\_defense\_meteorbarrier

item\_defense\_polymorph

item\_defense\_powerup

item\_defense\_ringofrepulsion

item\_defense\_shield

item\_defense\_teleport

item\_health\_full

item\_health\_half

item\_mana\_combo\_half

item\_mana\_combo\_quarter

item\_mana\_defensive\_full

item\_mana\_defensive\_half

item\_mana\_offensive\_full

item\_mana\_offensive\_half

item\_puzzle\_canyonkey

item\_puzzle\_cloudkey

item\_puzzle\_cog

item\_puzzle\_crystal

item\_puzzle\_dungeonkey

item\_puzzle\_highpriestesskey

item\_puzzle\_highpriestesssymbol

item\_puzzle\_hive2amulet

item\_puzzle\_hive2gem

item\_puzzle\_hive2spear

item\_puzzle\_minecartwheel

item\_puzzle\_ore

item\_puzzle\_plazacontainer

item\_puzzle\_potion

item\_puzzle\_refinedore

item\_puzzle\_shield

item\_puzzle\_slumcontainer

item\_puzzle\_tavernkey

item\_puzzle\_tome

item\_puzzle\_townkey

## Коды, действие которых неизвестно:

suckitdown

nextmonsterframe

say\_team

say

use

kill

config

precache

setenv

savecfg

rcon

reconnect

connect

exit

quit

record

changing

snd\_restart

userinfo

pingservers

freezeworld

autoweapon

sc\_framerate

shownames

showclamp

doubletap\_speed

mouse\_sensitivity\_y

mouse\_sensitivity\_x

lookstrafe

lookspring

freelook

## TOMB RAIDER 3

Пропустить уровень:

— вытащить пистолеты.

— сделать один шаг назад.

— сделать один шаг вперед.

— присесть и встать.

— три раза повернуться по кругу.

— прыгнуть вперед

## Все оружие:

— вытащить пистолеты.

— сделать один шаг назад.

— сделать один шаг вперед.

— присесть и встать.

— три раза повернуться по кругу.

— прыгнуть назад.

## NHL'99

Создавая нового игрока, введите одно из нижеследующих имен. Затем кликните на «**Check**», после того как появится сообщение «**Player is already in the Database**»:

Dave Warfield, Funky Swadling

Cory Yip, Bryce Cochrane

John Rix, Jeff Dyck

Trent Shumay, Jeff Mair

Paul Martin, Andy Harris

Chris Deas, Lance Wall

Mark Lesser, Hong Chin

Trent Shumay, Bruce McMillan

Введите эти коды непосредственно во время игрового процесса:

## MANTIS

У игроков сильно вырастают ноги, руки и шея.

## NHLKIDS

Игроки своими размерами сильно напоминают детей.

## HOMEGOAL

У команды, играющей «дома», появляется гол.

## AWAYGOAL

У приезжей команды появляется гол.

## PENALTY

Режим пенальти.

## INJURY

Происходит нарушение.

## ZAMBO

На льду появляется очень странное существо.

## VICTORY

Фейерверк.

## FLASH

Вспышки фотокамер с трибун.

Во время игрового процесса кликните на «**Exit**», зайдите в «В» и programing. Введите:

**warp9** — несколько ускоряет игровой процесс.

**Eaonline** — позволяет играть в Интернете.

**Headbone** — у игроков появляются большие головы.

**Buffed** — игроки становятся очень большими.

**Quicker** — все игроки становятся очень быстрыми и сильными.

**Nobody** — на трибунах исчезают люди.

## RECOIL

Во время игрового процесса нажмите **<Ctrl>+<X>** и введите следующие коды:

**Cavalry** — неуязвимость.

**Hemmit** — доступ к вооружению.

**Medic** — восстанавливает поля.

## Коды PlayStation

## V2000

## Все оружие

Во время игры зажмите **R1** и введите следующий код:

**Влево, влево, квадрат, круг, R2, вправо, треугольник, L2.**

Если вы все сделали правильно, то вас оповестят об этом звуковым сигналом.

Однако для того чтобы этот код заработал вам придется нажать на паузу и в списке опций выбрать **cheat menu**.

## X GAMES PRO BOARDER

## Все трассы

Чтобы открыть все обычные трассы введите следующий пароль:

**X, O, X, треугольник, треугольник, квадрат.**

## Играть за Ollie B

В окне ввода паролей введите:

**треугольник, X, квадрат, X, треугольник, O.**

Последняя супертрасса и секретные герои.

Чтобы открыть эту трассу и получить себе секретных героев в окне ввода паролей введите:

**квадрат, треугольник, X, квадрат, O, O**

## SPYRO THE DRAGON

## Спасение от неминуемой смерти

Этот трюк работает на любом из игровых уровней. В тот момент, когда вы будете точно уверены в том, что вас ждет неминуемая смерть (например вы оступились и летите в пропасть) вы можете избежать потери жизни всего лишь нажатием паузы и выбором опции «выход из уровня».

## ДЕМОВЕРСИЯ CRASH BANDICOOT: WARPED

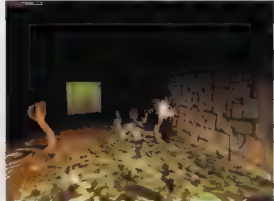
На экране заставки, как только на нем появится фраза «**Press Start**», одновременно нажмите на L1 и треугольник. Таким образом вас выбросит в демоверсию другой игры от Sony, Crash Bandicoot: Warped.

CM

Enter

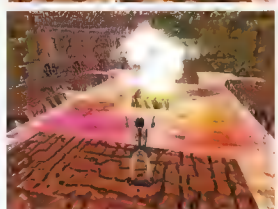
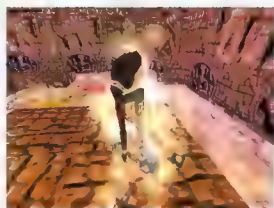
Продолжение.  
Начало в номере 34 (январь).

В комнате перепрыгните через яму и схватите Gem. Теперь повисните на краю ямы и прыгайте в темноту. Знакомое шипение? Зажгите спичку. Вауууу! 4 милые кобры составили Ларе компанию. Пока вы стоите на цветочке в центре, они не жалят, но стоит только шевельнуться — и укусы гарантированы. Не покусанной Ларе отсюда выбраться все равно не удастся, поэтому просто долго и упорно стреляйте в них, а затем примите аптечку. Когда вы сделаете шаг к рампам — сяди с горки покатишься камень — прыгайте по ним из стороны в сторону, пока валун не прокатится. Сразу за рампами еще 6 кобр — бросьте спичку и



расправьтесь с ними по очереди. Поднимайтесь и ползите в проход — за ним аптечка и Gem. Наклонный спуск ведет в комнату с Боссом, вернее, даже не Боссом, а так, подбоссином, мелочью, в общем. Сохранитесь, затем нанесите ему визит.

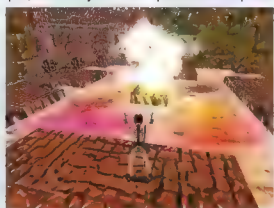
Босс довольно медлитель, но знает заклинания Вуду и метко стреляет, если просто стоять и ничего не делать. Идеальное место для битвы — дальняя платформа с Grenade Launcher за Боссом.



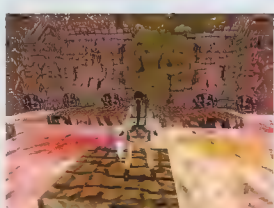
Битва состоит из нескольких важных правил:

- нельзя дать ему поджечь Лару (огненные сущности, которыми он швыряется, могут изжарить Лару даже в воздухе, кроме того, они отлично отскакивают от стен);
- нельзя падать в воду — она отравлена;
- нужно все время прыгать из стороны в сторону и стрелять (ружьем, пистолетом).

Несмотря на кажущуюся сложность, победить босса очень просто, достаточно всего лишь нескольких выстрелов. Когда он умрет, можно будет взять гранатомет и гранаты.



ты на платформах — гранаты ему не причинят вреда. Затем в центре комнаты возьмите Infada артефакт, и ваше приключение в Индии завершится.



## NEVADA

### Level 1. Nevada Desert

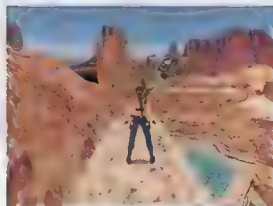
Враги: грифы, змеи, охранники

Убейте нескольких грифов. За второй змеей справа — ракета. Идите в проход за



озером — он заворачивает направо. В конце толкните камень слева — под ним патроны. Продолжайте двигаться по горной тропе. Прыгайте на среднюю колонну, повисните на ее дальнем крае слева и спускайтесь. Внизу за колючей проволокой и тремя змеями — S1 аптечка, Gem и спички. Выйти можно снова, сдвинув тот же камень.

Горная тропинка приведет Лару к металлической конструкции. Из-за нее вылетит Stealth бомбардировщик — не пугайтесь,



бомбить Лару не будут. Теперь вы над каньоном. Ближайшая задача — залезть внутрь металлического бункера. Прыгайте по горной тропинке вдоль скалы справа. Убейте змею в кустах. В конце прыгните на наклонный скат — стену каньона, повисните на руках, пройдитесь влево и падайте на плоскую платформу внизу. Прежде чем прыгать на каменную арку через пролет впереди и подниматься к бункеру, зайдите за угол и возьмите большую аптечку. По пути к бункеру убейте еще одну змею. В крыше бункера дыра — падайте в воду.

Когда вылезаете из воды, слева будет водопад. Бегите по тропинке от водопада. Через пару выступов нападет гриф, попытайтесь разорвать одежду Лары в клочья и столкнуть в воду. В конце тропинки сохранитесь и с самого высокого места прыгайте через каньон на противоположную сторону (там видны две трещины) и хватайтесь руками. Вся стена — одна большая лестница. Ползите вниз, падайте и хватайтесь, пока ни достигните ниши справа внизу, над водой — S2 патроны. Нырните в воду и собирайте патроны по дну, а под водопадом возьмите спички. Вылезти можно слева от него на красную плоскую платформу. Выбравшись на тропинку и возвращайтесь к стене-лестнице, только теперь ползите вверх, на платформу. Продолжайте двигаться по тропинке, теперь уже к водопаду, убейте змею в кустах. Не падайте в яму на платформе за кустами — окажетесь в воде. Повисните на руках на уступе здесь же, падайте и хватайтесь за трещину внизу. Идите на руках влево, до платформы, подтягивайтесь, прыгайте к стене, снова подтягивайтесь и делайте сальто назад на платформу выше, с Gem. Бегите к пещере — похоже, кто-то хочет здесь что-то взорвать #40, но нужен



Detonator Key.

Возьмите Gem и спички и бегите к краю платформы, к водопаду. Прыгайте через выступ по направлению к следующему плоскому участку в скале, хватайтесь — придется немножко пройти на руках и подтянуться. Прыгайте с разбега на наклонную платформу между водопадами, а с нее — на плоский выступ на другой стороне каньона и берите аптечку. Теперь прыгайте и хватайтесь руками за трещину в стене, затем идите до конца вправо. Когда камера покажет общий вид сцены, вы увидите, что Лара висит над наклонным спуском, отпускайте руки, скользите вниз и делайте сальто назад на платформу за спиной. Прыгайте по выступам вверх по течению реки до пещеры и водяного колеса.

На берегу слева в углу нависшее каменное образование. Ползите под него, залезайте по лестнице вверх и делайте сальто назад — S3 Uzis и патроны. Секрет охраняет змея. Спускайтесь обратно в пещеру с колесом —

за следующей каменной колонной змея. На противоположной стороне пещеры виднеется водопад (забраться со стороны правой стены). Если пропрыгать по платформам дальше в этом направлении, то увидите второй водопад — в нем лежит ракета, но это не секрет игры. Слева от змеи есть проход в маленькую комнату с шахтой лифта. Внизу виден Detonator Key, но взять его пока нельзя. Возвращайтесь к колесу и забирайтесь на него. Наверху бегите вперед по сухому руслу канала. На берегу убейте змею и двух грифов и ныряйте в воду. Внизу справа рычаг, который открывает напротив заставку с патронами. Плывайте в левый край бассейна, до стены, нажмите на рычаг и ныряйте в открывшийся люк в дне между двумя балками. Здесь же дерните за второй рычаг и плывите дальше. Таким образом вы перенаправили воду в шлюз на водяное колесо. Затем последует третий рычаг, который откроет заставку впереди, и, наконец, Лара выберется на платформу за двумя водопадами. Нажмите на рубильник в конце коридора — он поднимет лифт с Detonator Key. Вылезайте на берег и бегите за ключом, по пути собирая предметы на дне высохшего русла реки.

Убейте охранника, возьмите ключ и возвращайтесь в пещеру с динамитом. Для этого не потребуется падать в воду — просто прыгайте по платформам в обратном направлении, вдоль левой стороны пещеры и ущелья. Нажимайте рукоятку взрывателя. После взрыва покатишься камень — отпрыгивайте влево. Исследуйте образовавшиеся проломы. Поднимайтесь по левой стене — забирайтесь на плоскую платформу впереди. Далее по периметру обходите скалу и залезайте на другой стороне еще выше, на следующий выступ. Внизу — база. Спускай-



тесь и бегите вокруг забора, мимо пещеры справа, до самого конца — в стене будет отверстие. Ползите в проход, а когда увидите дырку — прыгайте не вниз, а вверх. Забирайтесь еще выше и ныряйте в воду. Нажмите два рычага: в тоннеле и за колонной — и бегите в пещеру. Внизу, перед входом в желтый бункер расстреляйте двух змей, внутри нажмите на рычаг — какое-то помещение наполнится водой.

Возвращайтесь к базе (забраться наверх можно прыжком в сторону с плоского выступа рядом с наклонным спуском). Бегите снова в проход в стене и теперь в том месте, где дырка, прыгайте вниз. Расстреляйте охрану (осторожно, забор под током!), забирайтесь по лестнице в здание с колоннами, ныряйте в резервуар, в котором теперь есть вода, и выбирайтесь на поверхность здесь же, за стеной. Прыгайте в открытую створку двери через забор на базу — Лара привлечет на ящики. Расстреляйте охрану (5 человек), садитесь на байк в ангаре и на



крыше соседнего здания берите карточку Generator Access Pass. Сбегите обратно и



идите внутрь здания. Одна из дверей внутри открывается карточкой. Нажмите рубильник — отключится подача тока к забору. Открывайте главные ворота базы, садитесь на байк и направляйтесь в пещеру. По каменному трамплину перепрыгивайте через последнее ограждение установки. Уровень закончился — Лара разобьется и будет охвачена.



### Level 2. High Security Compound.

Враги: охрана базы, спецназ

Друзья: заключенные

У Лары отнимают все вещи. На этом уровне полезно натравливать пленных на охранников — в результате Лара прямо не участвует в стычках.

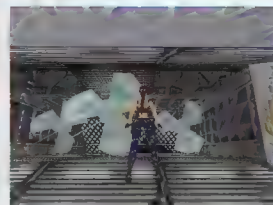
Встаньте на окно и, когда придет охранник, чтобы утихомирить Лару, бегите в коридор и открывайте соседнюю камеру. Заключенный быстро справится с охранником, а вы тем временем сможете выпустить всех остальных и утихомирить бунт. После этого идите в левую дальнюю камеру (на противоположной стороне помещения). Толкайте ящик в стене — увидите тоннель слева. Ползите в тоннель и увидите второй ящик — толкайте и его. Первый секрет лежит на месте второго ящика. Вот как его достать: толкайте первый ящик (он будет теперь справа) два раза вперед — пока ни увидите тот же тоннель (также увидите дыру в потолке — выход на крышу). Теперь тяните на себя второй ящик два раза, ползите в тоннель и вылезайте с другой стороны. На месте второго ящика — S1 аптечка. Залезайте на крышу и бегите по проходу. Через колючую проволоку можно либо перепрыгнуть, либо пройти шагом (с SHIFT). Нажмите рычаг в конце — откроется люк у Лары за спиной. Залезайте на боковую платформу и спускайтесь оттуда вниз по лестнице — до зеленого тоннеля. В конце проваливайтесь в люк. Можно в первый, можно во второй — вы в центре управления. Охранник



вооружен пистолетом, так что дождитесь, когда он повернется спиной и далеко отойдет, а затем нажмите на рычаг в комнате с приборами — откроется дверь в соседнее помещение с камерами, и заключенные быстро расправятся с охранником, а Лара получит карточку Keypad Type A для двери.



За коридором слева дверь в туалет, прямо — желтая столовая с закрытой дверью в дальнем конце. За туалетом дверь в комнату с ящиками. В ее потолке есть две дыры. Двигайте дальний ящик под левую дыру и залезайте наверх. Когда Лара нажмет рычаг за трубой, комната с ящиками наполнится водой, и можно будет доплыть до второй дыры и вылезти наверх. Бегите по коридору до следующей дыры. Внизу — раскаленная кухонная плита. Можно перепрыгнуть через яму, пробежать по длинному открытому проходу, на руках пройти над колючей проволокой, прыгнуть в дыру в конце, открыть дверь и дернуть за рычаг — конфорки плиты выключатся (возвращаться обратно тем же путем, так как теперь дверь в туалет не открывается — там вода). А можно всего этого не делать и просто прыгнуть в кухню на горячую плиту и сразу на пол — Лара не успеет поджариться. Выходите в дверь кухни, открывайте правую из двух дверей в коридоре — в столовую. Теперь открывайте левую — за Ларой погонится охранник. Бегите от него спринтом к ближайшим заключенным в центре управления — они с ним раздалаются, а Ларе достанется аптечка. Возвращайтесь в комнату, в которой сидел охранник, и нажимайте кнопку на стене — откроется вентиляционная шахта в кухне. За вентиляторами бери-

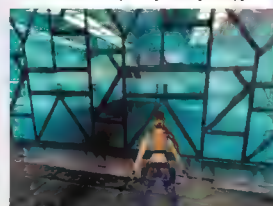


те Gem, скользите, хватайтесь руками и идите влево. В конце тоннеля забирайтесь по лестнице. Когда откроется люк наверх, вылезайте и бегите вправо по коридору — стоит заключенный. В конце залезайте по решетке наверх и окажетесь в зеленом коридоре. Подождите, пока охранник пройдет влево, в тупик, и бегите вправо, через площадку, за ящик. Справа проход с лазерными ловушками, поэтому бегите влево и спускайтесь вниз. Откройте камеру с заключенным — он поднимется наверх и убьет охранника, а Ларе достанется Keypad Type B для двери в правой стене площадки. Кнопка внутри отключает лазерные ловушки в проходе. Теперь бегите туда и спускайтесь по лестнице — площадка охраняется. Бегите



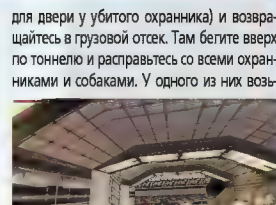
те в левый коридор и отпирайте первую камеру — два молодца поднимутся и разберутся с охранником. Возьмите у него Yellow Security Pass и используйте у ближайшей двери.

Внутри ангар со Stealth бомбардировщиком. Бегите по проходу. Внизу вооружен-

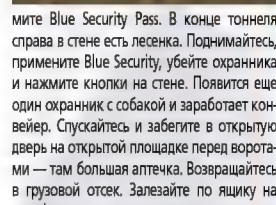


ный охранник. Ползите по тоннелю справа, прыгивайте вниз, в комнату с охранником и дергайте за рубильник, пока тот не пристрелил Лару — откроется дверь. Прыгайте через зловредный лазерный луч, лучше сразу в дверной проем (в моем случае охранник сам стал жертвой луча). В конце коридора спускайтесь на платформу внизу и бегите по тропинке до конца. С этого места можно залезть на крышу, либо прыгнуть в коридор через пролет. Прыгайте в коридор и в конце нажимайте кнопку — радар на крыше отъедет, и под ним откроется отверстие. Внизу вода, но прыгать туда небезопасно — внизу работает вентилятор. Возвращайтесь на тропинку и прыгайте с самого низкого места на пол. В противоположных стенах котлована есть лестница и проход. Поднимайтесь по лестнице и, не привлекая внимания часового (он охраняет второй секрет), бегите вправо. В тоннельчике справа сверху берите второй Yellow Security Pass. Возвращайтесь в котлован и бегите в проход на противоположной стороне. Откройте дверь: за ней в стене слева тоннельчик, по которому можно проползти к воде в центре, но он пока не нужен. Этим путем можно будет вернуться за секретом. Бегите в противоположный конец, к приборам, и примените Yellow Pass — вентилятор под водой в центре будет отключен. Поднимайтесь по лесенке рядом и прыгайте в воду. Не надо залезать в зеленый тоннельчик — в нем рычаг, который закрывает только что открытую вами дверь, — вы не сможете вернуться за секретом. Нырните в шахту в центре и плывите по подводным коридорам до рычага. После него будет комната. Залезайте на платформу, перепрыгивайте через лазеры в воде и плывите дальше — попадете в грузовой отсек базы. Перелезайте через ящики справа — будет дверь в комнату с пистолетами и Desert Eagle. Наконец-то, у Лары есть оружие! У выхода не заденьте лазеры — заработает пушечка на потолке.

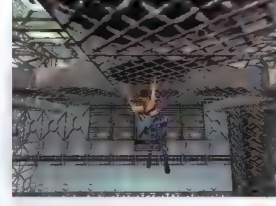
Возвращайтесь тем же путем к включенному вентилятору и плывите в тоннельчик у самого дна — вы выберетесь в коридорчик с охранником и вскоре увидите дверь, которую заранее оставили открытой. Сбегите за S2 — Grenade Launcher (карточка



для двери у убитого охранника) и возвращайтесь в грузовой отсек. Там бегите вверх по тоннелю и расправьтесь со всеми охранниками и собаками. У одного из них возь-



мите Blue Security Pass. В конце тоннеля справа в стене есть лесенка. Поднимайтесь, примените Blue Security, убейте охранника и нажмите кнопки на стене. Появится еще один охранник с собакой и заработает конвейер. Спускайтесь и заберите в открытую дверь на открытой площадке перед воротами — там большая аптечка. Возвращайтесь в грузовой отсек. Залезайте по ящику на платформу с краном наверху и оттуда, цепляясь руками за потолок, идите на платформу с перилами справа (по пути захвати-



те аптечку на противоположном конце помещения). Убейте охранника наверху и возьмите последний Yellow Pass для ворот внизу. Спускайтесь и открывайте ворота. Убейте двух охранников на складе, на куче ящиков возьмите гранаты. Прячьтесь в кузове грузовика и Лара отправится на уровень Area 51.



вень Area 51.

### Level 3. Area 51

Враги: охрана базы, спецназ

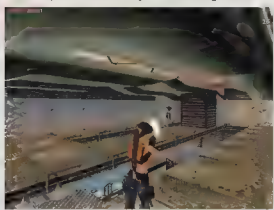
Друзья: заключенные

На этом уровне надо расправиться с охранниками быстро, пока они не включили сигнализацию. Используйте Desert Eagle или MP5 для точной стрельбы.

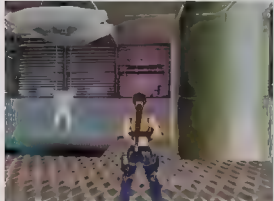
Возьмите аптечку слева за ящиками и убейте охранника. В конце коридора возьмите MP5, патроны и нажмите рычаг. Нажмите кнопку (но не сигнализацию), чтобы открыть проход в стене слева. Внутри аптечка и еще один проход, который ведет к перемещающейся лазерной ловушке — прыгните. Слева аптечка, а справа лестница. Пока лазеры в левом конце коридора, бегите спринтом вправо и прыгайте на лестницу. Через проход будет коридор, который напоминает статическими лазерными ловушками. Убейте охранника. В левом конце коридора комната с пленником и аптечкой. Возвращайтесь обратно и ползите под первой ловушкой из лазерных лучей. Затем — в дыру в стене, чтобы не сработала пушечка. В коридоре убейте охранника, а в конце нажимайте рычаг и проваливайтесь в люк. Прячьтесь за колонной справа. За углом часовой с винтовкой с оптическим прицелом. Если он успеет нажать на сигнализацию, то закроется дверь с S1 и секрет будет недоступен. Подстрелите часового и двух псов, прыгайте вниз и нажимайте рычаг. Проваливайтесь на платформу еще ниже и убейте еще одного охранника. Теперь слева и справа от вас два открытых тоннельчика. Скользя в правый за секретом S1 Gem и возвращайтесь в левый. Возьмите патроны и проваливайтесь вниз. Прикопните еще одного охранника.

За углом отпирите камеру с заключенным — он возьмет на себя приближающегося охранника. В другом конце коридора лазерные ловушки с пушечками, поэтому ползите в тоннельчик в стене, берите аптечку и ружье. В коридоре расправьтесь с еще одним спецназовцем и нажмите две кнопки в разных концах коридора — увидите еще двух охранников в секциях рядом. Бе-

гите в центральную часть коридора и сражайтесь с ними. В левой комнате есть рычаг, открывающий заслонку в правой. Ползите в открытый тоннельчик и в конце бегите прямо на зеленую лазерную ловушку. Убейте прибежавшего охранника и бегите дальше по коридору. На развилке выберите правый коридор и в конце застрелите спецназовца в шахте с ракетой. Возьмите у убитого Code Clearance Disk, возвращайтесь к развилке и бегите в левую комнату — сборочный цех. Внизу не задевайте два пересекающихся лазерных луча. Вставьте диск в агрегат в правом углу, и кран поднимет корпус ракеты. Теперь отсюда можно допрыгнуть до лестницы между двумя желтыми ракетами. Поднимайтесь наверх и убейте снайпера. Возьмите у него Hangar Access

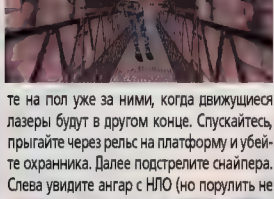


Key (при прыжке следите за тем, чтобы Лара не задевала головой за потолок). Теперь спускайтесь на платформу рядом с краном, расстреляйте вентиляционную решетку #54

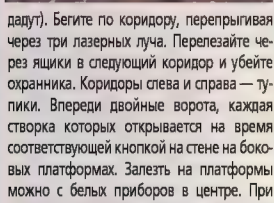


и в конце коридора спускайтесь по лестнице — S2, Gem.

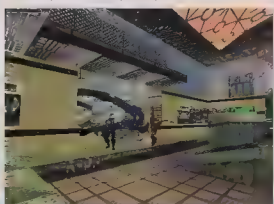
Возвращайтесь в шахту с ракетой и бегите по коридору вниз. Не прыгайте в яму в полу — она ведет к пулту запуска. В конце коридора используйте Hangar Key. Убейте охранника, аккуратно прыгивайте с платформ (рельс под током). Забирайтесь по лестнице в диспетчерскую в дальнем конце коридора. Нажмите кнопку, и приедет поезд. Ползите под рельсом и забирайтесь на стену и падайте в люк на площадке. Осторожно, лазерная ловушка! В конце убейте охранника и снайпера на вышке на открытой площадке. В подвале здания убейте еще одного снайпера и возьмите у него UFO Key для НЛО. Тут же нажимайте на кнопку на стене и падайте в люк на площадке. Осторожно, снова лазерные ловушки. Прыгайте на лестницу и ползите вниз — Лара окажется уже за тоннелем метро. Возвращайтесь к НЛО. Бегите в проход за НЛО и вставляйте UFO Key в устройство — откроется дверь в аквариум с двумя касатками и Gem (это последний секрет уровня, но вход в него в другом месте), а также люк под НЛО, через который туда можно будет залезть. Возьмите патроны и спички и исследуйте комнату с препарированным пришельцем рядом, возьмите Gem.



те на пол уже за ними, когда движущиеся лазеры будут в другом конце. Спускайтесь, прыгайте через рельс на платформу и убейте охранника. Далее подстрелите снайпера. Слева увидите ангар с НЛО (но погнать не дадут). Бегите по коридору, перепрыгивая через три лазерных луча. Перелезайте через ящики в следующий коридор и убейте охранника. Коридоры слева и справа — тупики. Впереди двойные ворота, каждая створка которых открывается на время соответствующей кнопкой на стене на боковых платформах. Залезть на платформы можно с белых приборов в центре. При первом нажатии каждой из кнопок — из соответствующего тоннеля появляется снайпер. Сначала разберитесь с обоими, а



дадут). Бегите по коридору, перепрыгивая через три лазерных луча. Перелезайте через ящики в следующий коридор и убейте охранника. Коридоры слева и справа — тупики. Впереди двойные ворота, каждая створка которых открывается на время соответствующей кнопкой на стене на боковых платформах. Залезть на платформы можно с белых приборов в центре. При первом нажатии каждой из кнопок — из соответствующего тоннеля появляется снайпер. Сначала разберитесь с обоими, а

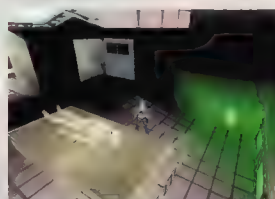


затем займитесь дверями. Первая створка открывается правой кнопкой (если стоять лицом к стене с кнопками), вторая — левой. Первая створка остается открытой больше времени, чем вторая, из чего делаем вывод, что сначала надо нажимать правую кнопку, затем быстро прыгивать на белые приборы в центре, залезать на противоположную платформу и нажимать левую. После этого сапьте через перила назад и спринтом к открытым воротам. За воротами убейте еще одного снайпера и включите рычаги. Нажмите два рычага справа и второй слева — ворота в ангар с НЛО откроются.

Возвращайтесь к НЛО старым путем (дверка откроется). Нажмите на кнопку у лестницы — откроет заслонку наверху — и забирайтесь наверх. Делайте сальто назад с лестницы на платформу. Становитесь на левую балку, разбегайтесь и прыгайте на соседнюю слева — Лара начнет скользить — снова прыгайте и окажетесь на мостике внизу, над тарелкой. Прыгайте на НЛО и берите Launch Code Pass. Возвращайтесь к той дыре в коридоре, сразу за шахтой с ракетой, которая ведет к пулту запуска. Спускайтесь, дергайте за рычаг и вставляйте Launch Pass в считывающее устройство. После этого кнопка рядом станет доступной. Нажимайте ее — ракета начнет подниматься и, чтобы Лару не изжарило струей, делайте прыжок влево, разворот на 180 и бегите спринтом по коридору, подальше от шахты и от



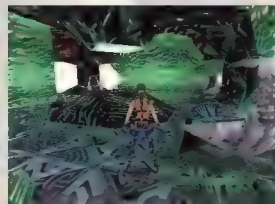
пламени. Затем возвращайтесь в саму шахту и поднимайтесь на самый верх (по пути возьмите аптечку на соседней платформе). Убейте охранника и откройте дверь. Осторожно, лазерная ловушка! В конце убейте охранника и снайпера на вышке на открытой площадке. В подвале здания убейте еще одного снайпера и возьмите у него UFO Key для НЛО. Тут же нажимайте на кнопку на стене и падайте в люк на площадке. Осторожно, снова лазерные ловушки. Прыгайте на лестницу и ползите вниз — Лара окажется уже за тоннелем метро. Возвращайтесь к НЛО. Бегите в проход за НЛО и вставляйте UFO Key в устройство — откроется дверь в аквариум с двумя касатками и Gem (это последний секрет уровня, но вход в него в другом месте), а также люк под НЛО, через который туда можно будет залезть. Возьмите патроны и спички и исследуйте комнату с препарированным пришельцем рядом, возьмите Gem.



Перед тем как забираться в тарелку, снова залезайте по лестнице на платформы наверху и прыгайте по балкам вдоль периметра, против часовой стрелки — они все не скользят. С последней скользящей балки в дальнем левом углу, внизу, увидите открытую дверь — вход в коридор, ведущий к аквариуму S3 — прыгайте. В нем комби-



нированная лазерная ловушка. На обратном пути прыгивайте на пол и возвращай-



тесь к НЛО — тарелка состоит из трех ярусов. Наверху убейте трех спецназовцев и возьмите второй кусок метеорита с приборной доски в центре — на этом приключении Лары в Неваде заканчиваются.

## SOUTH PACIFIC

Условные обозначения:

S — Secret;

Gem — кристалл.

### Управление

#### 1.Как

#### Основы управления каяком.

— если долго-долго грести, то можно справиться практически с любым течением;

— если вы пересекли зеленый канат, натянутый над поверхностью воды, то какая-либо водная ловушка отключилась, если же красный — включилась;

— если вы попали в водную ловушку — не беда, в конце концов, Лара просто расплачивается своим здоровьем, каяк непотопляем.

1) Ctrl — сесть;

2) End + Left/Right — слезть (в воду) — можно сделать только в абсолютно спокойной воде;

3) Up, Up + Left/Right — вперед, больше вперед, чем в стороны;

4) Down — назад;

5) Left/Right — поворот влево/вправо (движение вперед).

#### 2. Стационарная авиационная пушка

Ctrl — начать стрелять

Left, Right — поворот

Up, Down — поднять/опустить ствол (влияет на дальность снаряда)

End + Left/Right — закончить стрелять

### Level 1 Coastal Village

Враги: туземцы, крокодилы

На этом уровне есть два пути в деревню туземцев. Всего здесь четыре секрета, из которых достаточно собрать 3, но можно и все четыре, об этом ниже.

Для начала сплавляйте направо, в лагуну. На камне, на дне, лежит Smuggler's Key. Возвращайтесь и плывите дальше, к водопаду. Слева, на каменном выступе в воде, лежит аптечка. Отсюда прыгайте на косой утес напротив, над самой водой, хватайтесь руками и идите вправо, до плоской платформы. Подтягивайтесь и прыгайте обычным прыжком на следующую плоскую платформу. На следующей — S1, патроны. Вылезайте на песчаный берег и в шалаше открывайте люк в полу Smuggler's Key. Теперь нужно выбрать один из путей. Первый — на берегу справа спуск за скалой, второй — открытый люк в полу хижин.

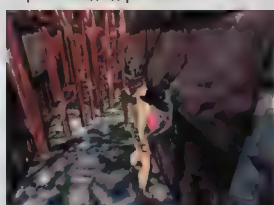
#### ПЕРВЫЙ ПУТЬ

Скользите вниз под скалу (вернуться уже нельзя). За кустами туземец. Прыгайте с берега и хватайтесь за колонну в болоте — сработает ловушка с дробтиками, но пока Лара не стоит в центре, они не причинят ей вреда. Справа на платформе возьмите аптечку и прыгайте обратно на колонну, а с нее — на берег. На берегу Лару поджидает еще один туземец. Заберитесь на дерево по его корням — зеленый выступ слева (от корней прыгать не через проход, а забираться по каменной стене слева). На ветке в противоположном от болота направлении найдете патроны. Бегите по ветке к водопаду. На другом конце прыгайте и возьмите Serpent Stone 1. Здесь же, в нише в стене, ле-



жит S2, патроны. Скользите вниз и прыгивайте. Перед вами гигантский водопад. Прыгайте вниз по выступам и возьмите Gem, затем по платформам прыгайте к водопаду (падать не рекомендуется) и в проход за водным потоком. Здесь лежит Serpent Stone 2. Становитесь на платформу

между водопадами (она не скользит) и с нее прыгайте и забирайтесь по лестнице. Вторая лестница приведет на другую сторону водопада. Прыгайте по каменным выступам и убейте туземца, охраняющего проход в скале со спотами для трех Serpent Stone. Оттуда прыгайте на следующую платформу и на площадке над водопадом берите Serpent Stone 3, сразу за факелом. Возвращайтесь обратно к проходу со спотами — откроется вход в деревню.

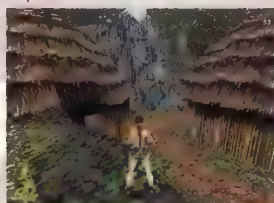


#### ВТОРОЙ ПУТЬ

Падайте в открытый люк в полу, берите Gem и ползите по коридору — сработает ловушка. Увидите пещеру с водой. Внизу в воде маааленькие крокодилы. Забирайтесь по платформам к факелу, цепляйтесь руками за потолок и идите на другой конец пещеры — там убейте туземца-снайпера. Можно взять патроны в нише наверху. Прыгайте на соседнюю зеленую платформу, цепляйтесь руками за потолок и идите к платформе с убитым туземцем. На другом конце прыгайте через пролет и скользите вниз, в конце снова прыгайте, чтобы не попасть в воду. Перепрыгивайте через шипы на лестницу, поднимайтесь к нише с трещиной, берите аптечку и убивайте второго туземца. По трещине идите на руках влево и прыгайте на платформу с Gem и вторым убитым. Бегите и падайте на платформу внизу и хватайтесь руками за трещину. За углом увидите последнюю платформу — Лара окажется на веревочном мостике (недалеко от выступа в болоте). Справа есть две колонны в скале: одна низкая, под мостиком, а другая — высокая, над ним. Забирайтесь на более высокую из них и через пару прыжков, за углом, найдете S3, патроны. Возвращайтесь на мостик и бегите в пещеру на другой стороне (по нижней же колонне можно затем спуститься в долину и двигаться по ПЕРВОМУ пути). Справа в коридорчике убейте туземца, затем нагнитесь и проползите под диском в проходе слева — окажетесь в большой комнате, напичканной дробтиками. Справа на стене за углом отключите рычагом ловушки с дробтиками и шипами. Далее можно либо взять Gem на другом берегу, спрыгнуть в дыру в полу и оказаться в деревне, либо вернуться к веревочному мосту, спуститься в долину и добраться до деревни первым путем, чтобы подсобить еще секретов.

#### ДЕРЕВНЯ

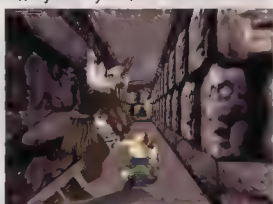
Как войдете, убейте аборигена на платформе. Слева в темной нише аптечка. Убейте еще двоих внизу и возьмите Gem в углу за второй хижинкой. В одной из хижин найдете



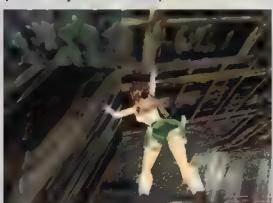
аптечку, но пол вокруг нее — смертоносное болото — надо прыгать. В другой — ракету. С поляны начинаются две тропинки: левая (от водопада) и правая (в дальнем конце поляны, за угловой хижинкой). Бегите по левой тропинке — за камнем прячется абориген-снайпер и стреляет отравленными дробтиками. Убейте еще одного туземца у дерева и увидите огромное болото. Слева за каменным выступом стоит абориген и охраняет колесико-рычаг. Убейте его и поверните колесо — откроется тропинка с поляны направо. По пути туда убейте еще нескольких туземцев и возьмите патроны над решеткой-проходом, закрывшей шипы внизу.

Теперь туземцы прячутся между хижинами, пытаются напасть на Лару неожиданно. На платформе рядом патроны. За хижинами есть пещера в скале справа. Возьмите S4 внутри и подстрелите появившегося туземца. Здесь повсюду снайперы, стреляющие ядовитыми дробтиками. Поверните колесико в шалаше на возвышении, затем забирайтесь по лесенке в домик на дереве — от-

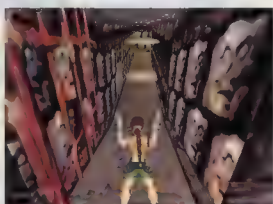
кроется дверь, прыгайте через окно домика по диагонали (или двойным прыжком через покату крышу хижин) на платформу из бамбука в стене. Поднимайтесь в проход и убейте туземца. Слева огненные ло-



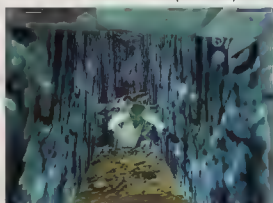
вушки в полу, поэтому бегите в другой конец коридора и из окна прыгайте к крышам шалашей. На дальней крыше возьмите гарпуны, цепляйтесь за потолок (осторожно, в крыше хижин дыра) и идите на руках через поляну до конца. Спрыгивайте и залез-



зайте в домик впереди, внутри — переклю- чатель. Он поднимает решетку в проходе над огненными ловушками. Расстреляйте туземца и возвращайтесь в коридор с ловушками. Перепрыгивайте огонь и в конце нажимайте кнопку — откроются боковые двери, и появится еще один туземец. Бегите спринтом мимо вращающихся дисков-лезвий и поворачивайте колесико — от-



кроется дверь, и вы окажетесь на первой поляне с хижинами. Теперь люк под водой у водопада открыт — ныряйте и плывите по низу. Здесь водится огромный крокодил, так что имеет смысл побыстрее выбираться



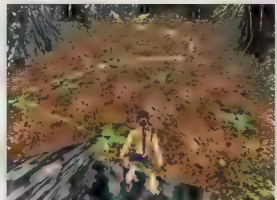
на берег. Тоннель ведет к последней хижине через пролет — выходу с уровня. Обремененный на смерть одноногий путник расскажет о крушении самолета и даст Ларе карту болота.

#### Level 2 Crash Site

Враги: рапторы, мелкие рапторы, пирани, T-Rex

Друзья: солдаты (до тех пор, пока не выстрелит в одного из них)

Спрыгивайте вниз — вы снова в той части предыдущего уровня, где все пространство впереди занимает огромное болото. Прыгайте с разбега только по определенным зеленым кочкам (не все кочки выдерживают вес Лары) — утонуть очень легко.

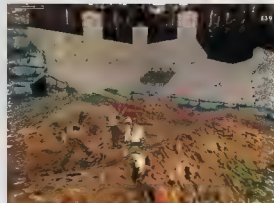


Можно взглянуть на карту путика, но она весьма условна. Перед тем как делать последний прыжок из болота, загляните в угловую нишу в скале слева и возьмите S1. Прыгайте на берег.

Туман в долине скрывает плотоядного раптора. Они довольно медлительны. Забирайтесь на камни и прыгивайте в дыру — второй раптор атакует слева. Бегите вокруг самолета вправо до большого дерева. Темный проход за деревом ведет в ловушку с мелкими желторотыми рапторами. Возьмите патроны и дерните пару рычагов —



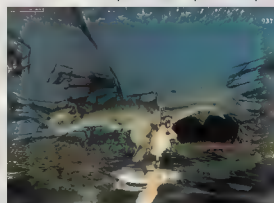
снова откроется калитка ловушки, и можно будет вернуться. Хищников становится все больше и больше. У водопада двое солдат приканчивают раптора — осторожно помо-



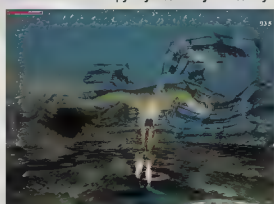
гите им. Бегите в тоннель справа от водопада и в конце зажгите спичку — увидите проход. Он ведет к речке с водопадом и двумя солдатами. Забирайтесь на камень и ползите вверх по зеленой лестнице — с нее сальто назад и еще раз прыжок, как только Лара начнет скользить. Хватайтесь за ветку и расстреливайте разгуливающего по ней раптора, прижавшись спиной к дереву, чтобы он не столкнул Лару. Бегите к правому концу ветки и подстрелите связанного и подвешенного на веревке над речкой раптора (используйте камеру INS для прицеливания). Он упадет в воду и послужит отличным ужином для пираний. Используя выступы в скале, поднимайтесь на ветку выше, подстрелите еще одного раптора вдалеке и прыгайте по диагонали на самую высокую ветку с S2, патронами. Теперь можно спокойно прыгать в воду, не беспокоясь о пираниях, и нажимать на рычаг.

Вылезайте на противоположном берегу и подстрелите недовольного раптора. Бегите в темную пещеру и убейте еще одного. Теперь дергайте за три рычага — каждый раз будет появляться свежий раптор — откроется решетка в потолке. Встаньте на край камня, прыгайте, хватайтесь и подтягивайтесь. Как только возьмете ключ у мертвого лейтенанта Tuckerman's Key, появится еще один хищник. Прыгайте вниз и возвращайтесь к речке. Игнорируйте гнилой мостик и выбирайтесь на другой берег у водопада.

Возвращайтесь к месту крушения самолета и бегите чуть дальше по проходу, туда, где вы уже были, — в углу сразу за зеленым холмом есть яма, которая ведет на большую поляну с солдатом. Подстрелите пару внезапно напавших на Лару рептилий или дайте им жизнь, чтобы они помогли вам в борьбе с тираннозавром (просто вернитесь на платформу и спланируйте всю операцию). В нижней части долины подстрелите четырех желторотых. По левой стороне стены пещеры будет два рычага, закрытых решетками. Бегите в глубину, к гнезду тираннозавра и хватайте Commander Bishop's Key — Чайный Rex не заставит себя долго ждать. Бегите к первой нише с рычагом (ре-



шетка открыта), нажимайте его и оттуда же расстреливайте неповоротливого гиганта, который не может просунуть к вам пасть. Или займитесь другим рычагом, пока он отвлекся на более крупную добычу. Когда бу-



дет нажат второй рычаг, откроется проход обратно в верхнюю часть долины рядом с первым рычагом, но через него вылетит одновременно ворвутся все выжившие рапторы + 1. Лара может не беспокоиться — они постарались в первую очередь завалить тираннозавра. Поднимайтесь в верхнюю час-

ть долины. Перед тем как покидать поле битвы, заберитесь на ветку дерева с уступа на противоположной стене. Подтягивайтесь и берите аптечку, а на соседней ветке — S3, спички. Бегите назад к разбитому самолету.

Возвращайтесь к тупику, откуда вылез второй раттор на уровне, когда вы впервые увидели корпус самолета. Поднимайтесь на колонну рядом, оттуда на дерево. Цепляйтесь руками за ветку-потолок и идите к стволу. За углом лестница на платформу выше — оттуда видна кабина самолета и

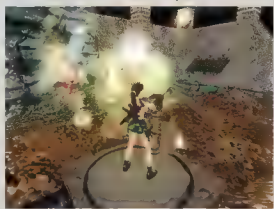


люк на крыше. Но он пока еще так далеко! Снова цепляйтесь за потолок и отпускаяйте руки, как только камера покажет панорамный вид, но не позже. Ползите вниз по стене рядом, и когда Лара будет висеть только на руках, продолжайте двигаться влево по карнизу и подтягивайтесь на выступ. Ползите в маленькую пещерку и, уцепившись за потолок, идите к отверстию в стене. Перед вами пещера с тремя рычагами и Gem. Первый рычаг играет роль своеобразной «стрелки», переключающей красные решетки в потолке для того, чтобы Лара могла идти в одном из направлений, — он находится на платформе внизу, за углом. Нажмите его и идите на руках до стены с нишей со вторым рычагом. Отпускайте руки и сразу хватайтесь — по стене можно ползти. Сползайте, подтягивайтесь в нишу и дергайте второй рычаг — он открывает путь к третьему. Пригните на платформу с Gem, а с нее — на платформу с первым рычагом и снова дергайте его. Теперь идите, цепляясь руками за потолок, по второму пути до тупики. Отпускайте руки, снова хватайтесь за стену и спускайтесь вниз. Делайте сальто назад со стены на платформу за спиной с третьим рычагом. Дергайте за рычаг, прыгайте обратно на стену и поднимайтесь до открывшейся решетки. Отсюда можно по диагонали обычным прыжком допрыгнуть до наклонной платформы под вторым рычагом. Хватайтесь и идите направо на руках. Делайте сальто назад, снова на центральную колонну (ориентир: она как раз напротив ниши со вторым рычагом, только за спиной Лары). Теперь идите на руках по потолку тем же путем до прохода в стене — он приведет к фюзеляжу самолета.

Пригните в люк. Внутри убейте раттора и



включите бортовые системы имеющимися ключами. Спускайтесь в грузовой отсек и нажимайте на рычаг, чтобы выдвинулась пушка. Довольно долго стреляйте по ратторам, которые будут появляться из трех черных тоннелей на поляне. Пушкой можно



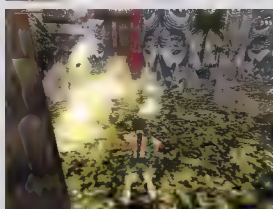
пробить кирпичную кладку в угловых стенах напротив водопада. Там аптечка, Gem и выход с уровня. Воспользуйтесь ими, когда все стихнет.

### Level 3 Madubu Gorge

**Враги:** крокодилы, пираны, летучие мыши, броненосцы

На этом уровне предстоит поглатывать на каюке.

Уворачивайтесь от летучих мышей и подстрелите двух броненосцев (на дереве и у скала к реке). Слезайте по выступам и прыгайте на большую колонну в центре течения. Теперь можно прыгать дальше и хва-

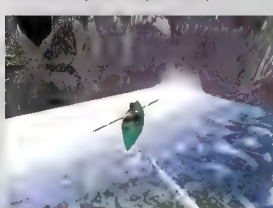


таться. Идите на руках вправо и нажимайте кнопку — откроется люк в пещеру с водой в комнате в начале уровня, в которую можно забраться, подтянувшись в люк в потолке, там, откуда вылетели летучие мыши. Теперь можно сделать сальто назад обратно на колонну в центре, вернуться к люку и взять патроны (пока не садитесь в каяк — иначе пропустите секреты), либо идти на руках влево. Падайте и хватайтесь за платформу внизу. За углом еще один рычаг, который откроет заслонку. По потолку на руках переходите на другую сторону ущелья над водой. Двигайтесь вдоль берега, прыгайте по платформам и хватайтесь руками за выступы. В стене увидите вход в пещеру. Дверь изнутри заперта. Внизу повисите и спрыгивайте вниз, делайте сальто назад над шипами (обратите внимание на то, что по стенам здесь можно ползти — так легче вернуться к запертой двери). Проход в стене справа ведет к Gem. Проход прямо заканчивается калиткой и кнопкой, которая открывает запертую дверь в начале. Сбегайте за Gem — он за веревочным мостиком, на зеленой платформе. По пути подстрелите броненосца с удивительным дыханием. На обратном пути увидите еще одного ядовитого зверюгу.

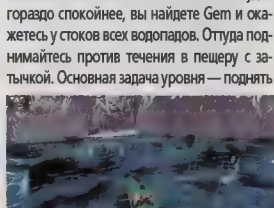
Возвращайтесь в пещеру, нажимайте кнопку и возвращайтесь к открывшейся двери. За дверью прыгайте в проход слева в водопад. Внутри — S1, внизу найдите патроны и зверюгу. Поднимайтесь обратно на водопад и идите по потолку к отверстию в стене. Скользите вниз, прыгайте и вовремя хватайтесь за край платформы (можно изжариться). Бегите и прыгайте ЧЕРЕЗ среднюю колонну (Gem берется на лету, иначе Лара загорится) и хватайтесь за третью колонну. Прыгайте с разбега на выступ. Забирайтесь наверх (слева аптечка) и двигайтесь вправо. Проползите под дротиками и скользите вниз. Цепляясь руками за потолок, идите за Gem и тем же путем переходите над водой на другую сторону пещеры, к отверстию в стене. Лара окажется у другого водопада.

Сначала запомните колонну внизу (этим путем вы вернетесь) и маленький деревянный мостик в стене скалы впереди, расположенный высоко над водой (там второй секрет). Прыгайте на стену и ползите вверх. Впереди — вход в пещеру, но сначала сбегайте за секретом. Встаньте спиной к наклонной платформе справа, делайте сальто назад, скользите и хватайтесь руками за внешний край, ползите вправо и спрыгивайте на отступ — S2. Прыгните обратно нужно будет отсюда с разбега на ту самую колонну на другой стороне водопада (при этом важно целиться чуть левее нависающего уступа скалы, чтобы Лара не задела его головой — это реально сделать). Теперь прыгайте через второй горный поток к большому шалашу, берите внутри аптечку и ракету, возвращайтесь к мостику и оттуда — к входу в пещеру наверху. Внутри увидите второй Каяк и двух крокодилов. Убейте зубастых и ныряйте к рычагу, который открывает дверцу — выход из пещеры. Забирайтесь на каяк — поплаваем.

Плавите к водопадам направо и берите Gem слева (течение очень сильное, и, возможно, у Лары это не получится). Возвращайтесь обратно и плывите до следующего водопада. Держитесь правой стороны, что-



бы не пораниться об утес и не задеть красный канат слева — упадут каменные сосульки. Внизу течение начинает нести лодку вправо — на резаки. Плывите в противоположную сторону, к зеленому канату в нише — резаки выключатся. За следующим водопадом бешено гребите против течения в пещеру справа, иначе Лара погибнет. Внутри продолжайте гребсти назад и плывите в правый тоннель. Внизу — быстрина с канатами, по которым срабатывают подводные шипы. Перед каждым канатом долго гребите назад и вообще старайтесь плыть как можно медленнее — пройдите быстрину зигзагом. Если в конце вы окажетесь в правом тоннеле, то вас ожидают еще несколько шипов, и каяк вынесет в пещеру с каменной затычкой. Если в левом — то все будет гораздо спокойнее, вы найдете Gem и окажетесь у истоков всех водопадов. Оттуда поднимайтесь против течения в пещеру с затычкой. Основная задача уровня — поднять

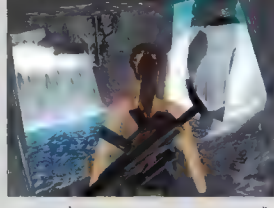


лебежкой затычку и нырнуть в образовавшийся водопад. В пещере есть тоннель — плывите против течения и за углом берите Gem в пещерке под самым водопадом — S3. На берегу также лежит аптечка, но ее можно будет взять позже.

Возвращайтесь в пещеру с затычкой и плывите вверх против течения водопада с зеленоватым свечением — за ним будет причал. Внизу увидите крокодила. Вылезайте из каяка и сразу же из воды на берег. Убейте появившегося броненосца, а затем и крокодила. За факелом вход в пещеру с затычкой. Цепляйтесь за потолок и долго идите на руках. Надо пройти две огненные ловушки, затем можно прыгнуть на платформу у сте-



ны. Прыгайте с нее на платформу на другой стороне, берите Rocket Launcher и забирайтесь в тоннель наверху — он приведет к водопаду, где вы только что нашли третий секрет. Берите аптечку, забирайтесь по стене на платформу наверху и оттуда идите, уцепившись руками за потолок, на другую сторону. За огненной ловушкой (пролетят лету-



чие мыши) поверните налево и спрыгивайте на берег. Возьмите спички, патроны в пещере и переходите через костры и прыгните на противоположный берег водного потока.

Бегите к водопаду — увидите две платформы в воде и множество шипов. Прыгайте на плоскую платформу, а с нее — на стену, цепляйтесь и залезайте по стене на водопад вверх влево. Спрыгивайте и забирайтесь в тоннельчик справа. Пригнитесь под парой каменных, затем спринтом бегите по мостику и в конце делайте прыжок вбок влево. Перепрыгните через костры и прыгните под последним каменном. Теперь Лара окажется в той самой пещере с шипами, которую она уже преодолела на каяке до этого. Прыгайте на ближайшую платформу, затем перелезайте по стене на следующую, ползите в тоннель — окажетесь чуть ниже по течению. Прыгайте по выступам в воде

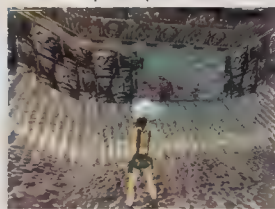


до камня с канатной дорожкой и съезжайте вниз. Спрыгивайте до дыры, чтобы не повредить Лару. Спускайтесь в шахту — вы как раз над затычкой. Карабкайтесь по стене-лестнице, убейте броненосца справа и нажимайте рычаг слева — заработает гигантская лебедка, и затычка поднимется. Бегите по проходу прямо (еще один броненосец) и окажетесь у своего каяка. Плывите к образовавшемуся водовороту и падайте в него по мягкой траектории. Вылезайте у платформы и скорее выбирайтесь из воды — внизу крокодил. Под платформой есть подводный рычаг, который открывает выход — при этом появляются еще два голодных крокодила. Чем только их тут кормят? Вылезайте на берег и бегите в открывшуюся дверь — выход с уровня.

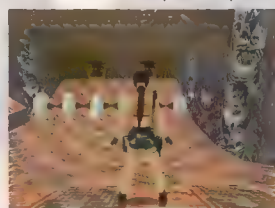
### Level 4 Temple of Puna

**Враги:** туземцы, Puna

Вы начинаете в центральной тоннеле. Запертая решетка слева ведет к боссу, проход прямо — к огромному каменному. В тоннеле справа на ступеньках Лару поджидают туземцы-снайперы. Расправляйтесь с ними и



поднимайтесь по лестнице. Погните в проход наверху. По комнате катаются острые диски. Для того чтобы открылась дверь нап-



ротив, нужно нажать четыре кнопки в боковых стенах комнаты. Пока диски в одной стороне комнаты, бегите в противоположную и становитесь вплотную к стене. Секрет в том, что нужно всегда пережидать диски не на одной прямой с кнопкой, а на одной прямой с границей камня с кнопкой и каменной кладки стены (это два шага вбок от кнопки) — тогда диски никогда не убьют Лару. Делайте все стоя лицом к стене и не поворачивайтесь. Отключите кнопки переключайте боковыми прыжками. Когда нажаты все кнопки на одной стене, бегите по прямой по описанному выше правилу прямо на диски, прыгайте между ними через их боковые оси и далее к противоположной стене. Когда дверь откроется, примените спринт.

Падайте вниз — начнет опускаться шипатый потолок. Выдвините камень из левой стены — это остановит потолок на полпути. Нажмите три рычага, и дверь откроется. Внизу огромный тоннель с гигантским каменном. Берите аптечку, бегите к рычагу и нажимайте его. Каменник покотится не сразу, а когда Лара приблизится к выделяющемуся камню в полу коридора. Бегите

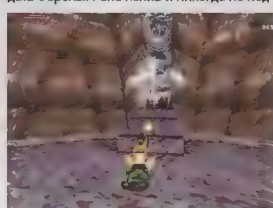


спринтом с этой точки в арку и в следующем тоннеле делайте резкий поворот направо — покотится второй каменник. По пути хватайте Gem и бегите скорее до конца коридора во вторую арку — пол по бокам тоннеля начнет опускаться. Если все сделать спринтом, то получится. Вы снова в основном коридоре в начале уровня — Лару поджидают туземцы. Один справа и двое в тоннеле со ступеньками. Решетка к боссу открыта, но для начала сбегаем за секретом.

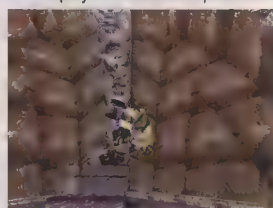
В тоннель с туземцами поднимайтесь по ступенькам — в правой стене, вверху в углу, увидите черное отверстие. Прыгайте на эту стену с верхних ступенек и хватайтесь руками за линию — границу текстуры с орнаментом. Затем идите на руках и двое в тоннеле и подтягивайтесь. Внутри — S1, единственный на этом уровне, аптечка, спички и не-

сколько разных патронов.

Возвращайтесь и спускайтесь к боссу Puna. Он восседает на троне на крутой арене. По бокам арены две аптечки. Задача Лары постоянно прыгать из стороны в сторону, стреляя и уворачиваясь от его смертельных энергетических разрядов, и при этом не падать с арены. Puna ленив и никогда не под-



нимается со своего трона, но стреляет довольно метко. Он оживет, как только Лара поднимется на вторую ступеньку трона — сальто назад и начинайте прыжки из стороны в сторону. Puna может материализовы-



вать кого-либо из своих слуг туземцев. Если это происходит, то займитесь сначала ими — сам Puna в это время бездействует. Очень эффективен Desert Eagle. Когда Puna разложится на молекулы, возьмите третий кусок метеорита, и уровень закончится.



## LONDON

**Условные обозначения:**

S — Secret

Gem — кристалл

**Управление**

**Батискаф**

Используется для того, чтобы ускорить передвижение под водой, и как подводное оружие (используются гарпуны, имеющиеся в наличии у самой Лары).

Ctrl — охватиться

Ctrl — стрелять гарпуном

Alt — вперед

Left/Right — повороты

End — отпустить

### Level 1 Thames Wharf

**Враги:** вороны, охранники, крысы

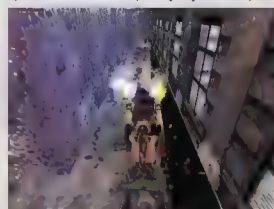
Справа от Лары покатающаяся крыша. Разбейте по длинному металлическому мостику и перепрыгивайте через нее. В конце прохода возьмите Gem и патроны. Теперь, используя камень, залезайте на соседнюю крышу (она не скользит). Прыгайте на желтый кран и бегите по стреле до проломов в ограждении по бокам. Отсюда можно допрыгнуть до обеих каменных платформ у стены: до высокой (путь назад на крышу) и до низкой. Прыгайте на нижнюю платформу и на покату крышу внизу. Бегите к стене и приземлитесь как раз за проволокой, не поранившись. Проход приведет к двум крысам и S1 — ракеты и аптечка. Обратно идите шагом, подтягивайтесь на колонну, оттуда — вверх по лестнице на нижнюю платформу, на противоположной стороне, и наконец, забирайтесь на стрелу. Оттуда прыгайте на высокую платформу и возвращайтесь на крышу. С той крыши, откуда Лара прыгала на кран, делайте сальто назад через покату кры-

шу рядом и хватайтесь руками, когда заскользите. Спрыгивайте на железную платформу — окажетесь в начале уровня. Делайте шаг назад с платформы вдоль стены и падайте на спуск, снова прыгайте и хватайтесь за край — вы у рычага, который поднимает зеленую заслонку через пролет (нападет ворона). Прыгайте с разбега на платформу с аптечкой вдалеке. Скользите, повисните и подтягивайтесь на зе-



леную заслонку (рычаг на стене также управляет заслонкой) и бегите внутрь.

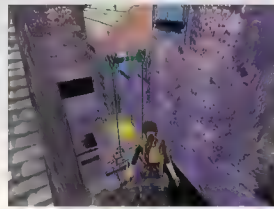
Прыгайте простым «прыжком» на соседнюю платформу. Часть пола впереди гнилая. Разбейте по диагонали и летите через пролет к дальней части комнаты под потолком с двумя крысами. Бегите по проходу и убейте охран-



ника за углом. Возьмите Flue Room Key и возвращайтесь на платформу. Повисните на руках справа, падайте, снова хватайтесь и подтягивайтесь на платформу внизу. Кнопка открывает еще одну зеленую заслонку — выход из комнаты. Хватайтесь за трещину в стене и идите на руках к заслонке, либо спрыгивайте на платформу ниже, берите гарпуны в нише и оттуда прыгайте на выступ. На выходе из комнаты дерните рычаг, чтобы первая заслонка снова опустилась, повисните и спрыгивайте на платформу ниже. В стене перед вами несколько ниш. В двух правых лежат патроны. Последняя из них — S2. Добравшись туда можно на руках, уцепившись за невидимый карниз, после того, как вы убьете ворону. Возвращайтесь на платформу и залезайте в одну из ниш слева — тоннель. На другом конце нажимайте кнопку и возвращайтесь (она откроет стеклянный коллап над кнопкой, перемещающей подъемник для мальяров). Прыгайте вниз на спуск и во двор. Подстрелите ворону, снайпера и возьмите Gem и патроны за камнями. По камням забирайтесь к лестнице и возвращайтесь в начало уровня.

Снова нажимайте рычаг, поднимающий зеленую заслонку, и прыгайте на платформу над ней, где раньше лежала аптечка. Хватайтесь за трещину и идите до угла здания вправо. Поднимайтесь на крышу и бегите в проход (на развилке — направо в арку, к этому месту еще нужно будет вернуться). Прыгайте на другую сторону дома (слева внизу будет знакомый подъемник). За углом возьмите аптечку и подстрелите ворону. Нажмите кнопку под стеклом (просто так она не нажимается, видимо, из-за бага). Для этого надо встать вплотную к стене и прыгнуть. Когда Лара приземлится, ее рука окажется под стеклянным коллапком, и кнопку можно будет нажать.

Подъемник переместится на этаж выше — прыгайте на него. Уже в воздухе «хватайтесь»,



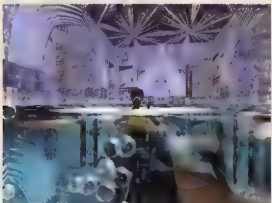
чтобы Лара не ударилась. Подстрелите ворону, забирайтесь в нишу с дверью и примените Flue Room Key.

Внутри хватайте Gem и нажимайте кнопку, которая откроет заслонку. На обратном пути — огненные ловушки. Появится заблудшая ворона, которую не берет даже огонь. Возвращайтесь на подъемник и спрыгивайте с него на знакомую тропинку внизу. Обратно к развилке на крыше, но теперь бегите верхним путем. Перед тем, как прыгать вниз, залезайте на крышу впереди, за дырой — она не скользит. Слева внизу на балочнике лежит S3, ракета. Теперь забирайтесь обратно и спрыгивайте вниз — заслонка в конце коридора открыта, и можно перенестись в проход в стене напротив. Возьмите Gem и убейте двух крыс. Пры-

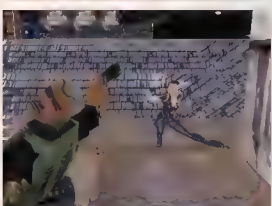
гайте вниз и убейте охранника.

Вы в Water Control Room. Проход ведет к двум резервуарам. Нажмите на рычаг — дальний наполнится водой. Нырните туда, берите аптечку, патроны и нажимайте на подводный рубильник, который открывает люк во втором резервуаре. Бегите обратно в Control Room и снова дергайте за рычаг — уровень воды в ближнем резервуаре упадет, и вентиляторы в тоннеле за люком будут вращаться значительно медленнее. За вентиляторами будет проход с охранником. Возьмите патроны, подстрелите двух крыс и ползите в тоннель. Пройдите на лестницу и спускайтесь. Вы окажетесь в пустом очистительном помещении. Выдвиньте арматурный кирпич из стены и оттащите его почти до щита в противоположной нише — робот-очиститель, в конце концов, разобьет электрощиток. В дальнем конце комнаты найдите Gem. Поднимайтесь в открывшийся люк обратно в Control Room — теперь откроется колпак над одной из кнопок, и можно будет ее нажать.

Снова дерните рычаг, чтобы наполнился дальний резервуар, и плывите в красный коридор слева. Переплывите еще один резервуар, убейте охранника и нажмите еще одну кнопку — откроется колпак над второй кнопкой в Control Room. На обратном пути резервуар осушится — его можно будет перейти на руках по потолку. Сбегайте ко второй кнопке в Control Room и возвращайтесь к резервуару — он снова будет наполнен (по пути подстрелите крысу, охранника и возьмите Gem). Плывите в открывшийся люк на дне и берите гарпуны. Тоннель приведет в комнату с колоннами. Пойщите за ними аптечки и патроны и выле-



зайте в проход — здесь ждет охранник и Gem. Поднимайтесь по лестнице, аккуратно идите по колючей проволоке и прыгайте на платформу крана, а оттуда — на ближайшую крышу (тоже с колючей проволокой). Прыгайте по черепице наверх — слева будет собор. Двое охранников защищают собор и два последних секрета уровня от непрошенных гостей. Тяните на себя камень из основания колонны в центре и забирайтесь по нему на правую крышу — она не скользит. Возьмите аптечку в яме, с разбега прыгайте на соседнюю скользящую крышу через проход и берите S4 — Cathedral Key (он понадобится на секретном уровне в конце всей игры). Теперь спускайтесь и бегите сквозь собор по проходу. В заборе впереди есть дыра — выход с уровня, но сначала спуститесь вниз по лестнице с левого края (где кончается перила) и возьмите в нише внизу S5, аптечку. Возвращайтесь к дыре, и уровень закончится.



## Level 2 Aldwych

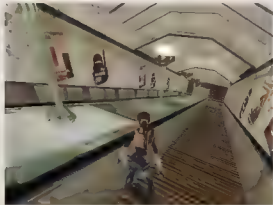
**Враги:** крысы, охранники, собаки

На этом уровне, если слишком далеко забежать в тоннель (его цвет становится красным), Лара ожидает смерть под колесами поезда метро.

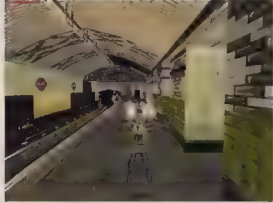
По пути вниз хватайтесь за край платформы и спрыгивайте на карниз ниже, с него — в нишу с патронами. После этого падайте в воду. Вылезайте в коридоре. Расстреляйте вентиляционный люк справа, возьмите Gem и поднимайтесь на чердак. Возьмите свички и патроны и расстреляйте охранника. Тяните на себя один раз камень с текстурой из угла — он зак-

роет собой дыру рядом. Через отверстие в центре чердака прыгайте вниз, на крышу будки. Внизу расстреляйте охранника с факелом — вы в метро. Забирайтесь на соседнюю будку, ближнюю к кассе со стеклянным окном. Теперь можно забраться еще выше по рифленой стороне камня, закрывшего собой проход на чердак. Проход приведет прямо в кассу. Берите Maintenance Key, аптечку, нажимайте кнопку и выходите через дверь снова к будкам.

Бегите по правому из двух проходов с эскалаторами и в конце прыгайте через тоннель



метро вниз. Бегите к двери на перроне направо и открывайте ее ключом. По пути подстрелите охранника и собаку. В комнате кноп-

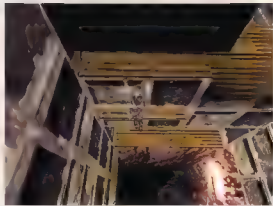


кой включите свет на станции и возьмите патроны. Бегите на противоположный конец перрона и берите монетку. Прыгайте вниз в предыдущий тоннель метро, бегите спринтом влево, в глубины тоннеля, и прыгните от надвигающегося поезда в проходе в стене справа. Вы в красной комнате. Убейте двух охран-



ков, возьмите Gem (зеленое свечение за ящиком в углу), аптечку и патроны — после этого появится лес. Прыгайте по угловым ящикам и забирайтесь на вертикальную лестницу в центре. Кнопку тревоги за ящиками нажимать не надо. Наверху убейте охранника, возьмите аптечку и запомните закрытый люк в потолке в углу. Цепляйтесь за потолок в центре и идите к платформе за оградкой. Перед тем как скользить в дыру, возьмите ракету на ящике за спиной.

Скользите спиной вперед в шахту, хватайтесь руками — начнет опускаться бур сверху, падайте на гнилой пол, сразу прыгайте влево на наклонный спуск в нише и оттуда снова прыгайте и хватайтесь руками за трещину. Идите на руках вправо до стены и отскакивайте руки — внизу еще одна гнилая платформа. Пол провалится, и Лара снова заскользит вниз — хватайтесь руками за край спуска (бур вскоре остановится и сюда уже не дойдет). Подтягивайтесь и делайте сальто назад с разворотом на 180 и хватайтесь за край такой же платформы в стене напротив. Под ней есть две щели — падайте и хватайтесь. Внизу платформа с S1 —



Gem и патроны. Скользите вниз, бегите на дно шахты и берите аптечку. Поднимайтесь обратно и на платформе выше, над первым секретом. За углом возьмите Gem и поднимайтесь в дыру в потолке. Увидите тоннель с водой и в момент, когда огонь в лужах стихнет, прыгайте на камень впереди, забирайтесь на выступ и на скользящую платформу. Прыгайте на лестницу и после белой черты делайте сальто назад на платформу с кнопкой — она открывает люк в потолке красной комнаты. Поднимайтесь по лестнице на колонну, обходите огненную ловушку и за углом забирайтесь на крышу перрона с тоннелем метро. Подстрелите крысу, возьмите аптечку и прыгайте вниз — на перрон. Снова бегите в красную комнату и забирайтесь в люк в потолке.

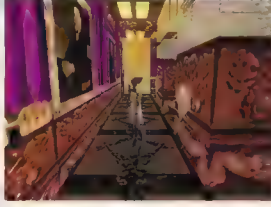
Наверху убейте охранника и собаку, возьмите патроны. Справа закрытая дверь с S5 — внутри охранник, ракета, аптечка, патроны. Она открывается в конце уровня. Пока что провалитесь в комнату с гнилым полом и вытяните на себя камень — откроется люк рядом в соседнее помещение. Проход приведет в зеленый коридор. Бегите по нему до пары кнопок. Кнопки на время открывают двери в комнате впереди по коридору. Левая — первую дверь.



Правая — среднюю и дальнюю двери. Все комнаты имеют общий выход в боковой коридор, который снова ведет к кнопкам. Для того чтобы успевать к дверям, надо все время бежать спринтом и срезать повороты. Сначала нажмите правую кнопку и бегите в дальнюю дверь. Там нажмите на еще одну кнопку — откроется люк в потолке в средней комнате. Возвращайтесь, снова нажимайте правую кнопку, бегите в среднюю комнату и забирайтесь в люк. Кнопкой в коридоре наверху закройте заставку в полу в проходе — это и есть цель всей загадки. Возвращайтесь, нажимайте левую кнопку и бегите в первую дверь. Теперь можно на руках пройти по потолку (люк в потолке теперь закрыт) на другую сторону пещеры и взять Gem и ключ Solomon's Key. Вылезайте из воды и возвращайтесь в тоннель. Другой его конец снова приведет в красную комнату. Второй Solomon's Key лежит в нише над остановившимся буром. Оттуда по проходу возвращайтесь на перрон. Прыгайте обратно к эскалатору и возвращайтесь к билетным кассам.

Используйте найденную монетку у будки — у Лары окажется билет. Бегите в левый проход с эскалаторами и убейте охранника. В дальней стене прострелите вентиляционный люк, за ним — S2, патроны. Бегите на перрон, подстрелите крыс и — в тоннель метро. Когда выбежит охранник и поедет поезд, нужно успеть вбежать в дверь за охранником, иначе Лара костей своих не соберет. Убейте его и нажимайте кнопку — откроется дверь в проход рядом. Сбегайте за Gem в комнату, откуда вышел охранник, и отправляйтесь в открывшийся проход. В конце нажимайте кнопку и окажетесь в лабиринте-головоломке. Кнопки на стенах открывают и закрывают определенные двери. Имеют значение только две кнопки: Первая — бегите прямо по коридору и нажимайте первую после поворота кнопку на стене рядом — откроются две двери в коридоре. В новой комнате еще две кнопки — нажимайте левую, разворачивайтесь и бегите от кнопки по проходу до конца. Поверните два раза налево и увидите открывшийся коридор — на дальней стене висит картина.

Лара попала в музей Мэсонов. Возьмите Узи и Gem. Ходите осторожно — под гнилым полом шипы. Бегите к фиолетовой занавеске, которая доходит до пола, в дальнем конце комнаты. Прыгайте в нее и берите Ornate Star. Гнилой пол перед ней обвалится, но внизу нет шипов. Вставляйте оба Solomon's Key в два замка на колоннах (каждому замку соответствует только определенный ключ) — откроются две



двери. Берите Masonic Mallet и подстрелите собаку. Бегите в другую дверь и плывите в следующую комнату. Забирайтесь на колонны, прыгайте и хватайтесь за трещину. Ползите направо и спрыгивайте на балкончик с оградкой. Забирайтесь еще выше и по потолку идите к отверстию в стене вверху.

За тоннельчиком будет турникет — вставьте билетик. Расстреляйте крыс и ползите в открывшийся проход. Окажетесь у еще одной кассы метро. Убейте охранника и используйте Ornate Star на закрытой двери в кассу, за турникетом — S3. Забирайтесь наверх и бегите по коридору. В конце концов, вы прыгните в комнату с Gem, и придется проделать снова весь путь до турникетов и кассы. Теперь двигайтесь вправо, по желтому эскалатору. Откройте дверь Masonic Mallet и нажимайте кнопку.



В нише наверху возьмите S4 — ракету. Выходите и прыгайте вниз. Убейте охранника (за дверью вы уже были, по этому коридору можно будет сбегать за последним секретом уровня в красную комнату и далее в люк наверху, но это позже). Дыра в полу ведет в вагон — воспользуйтесь ею позже, а пока бегите по коридору до поезда. Убейте охранника, возьмите Gem и исследуйте темную яму за завалом с патронами. Теперь возвращайтесь к люку, забирайтесь в вагон и нажимайте кнопку. Падайте в люк в коридоре. Дайте убежать охраннику с факелом (если его убить, то непыль будет брать последний секрет) и подстрелите двух других охранников за углом. Следуйте по коридору и в маленькой комнатке нажимайте две кнопки. Первая откроет люк обратно в вагон поезда, вторая — дверь с последним секретом уровня S5. Бегите к люку в противоположном конце коридора, проделайте весь путь за секретом до люка в потолке красной комнаты и возвращайтесь. Скользите по одному из спусков: в коридоре или у маленькой комнатки — выход с уровня.

## Level 3 Lud's Gate

**Враги:** охранники в форме, водолазы, крокодилы

**Друзья:** бывшие охранники с дубинками (до первого выстрела в их сторону)

Бегите до комнаты с двумя бассейнами и далее по левому коридору. Скользите вниз — начнет опускаться шпательный потолок — внизу сразу хватайтесь за проход справа и подтягивайтесь. Бегите к правой стене ущелья, повисните на руках, падайте и хватайтесь за трещину (внизу колючая проволока). Идите на руках вправо и залезайте в отсек внутри — S1, аптечка и ракета. Вылезайте через дыру в потолке и прыгайте по диагонали за угол — вы снова наверху.



Нажмите кнопку на стене — откроется люк наверху. Ползите туда и в проходе возьмите аптечку (этот проход был правым от комнаты с бассейнами). Теперь ползите по стене на самый верх в зеленый проход. Ползите по левой половине шахты и в районе красноватых пластин делайте сальто назад с разворотом и цепляйтесь за лестницу за спиной. Поднимайтесь в нишу наверху и берите S2, ракету. Обратно делайте такое же сальто назад и хватайтесь за



стену шахты. Сразу над секретом есть наклонная платформа. В нише над ней лежат патроны и Gem. Можно попытаться достать их аналогичным образом.

Забирайтесь в зеленый тоннель наверху, ползите до конца за патронами и возвращайтесь к месту, где можно стоять. Залезайте в люк в потолке и спрыгивайте в комнату. Убейте охранника, откройте кнопкой дверь и убейте второго. Передвиньте камень к противоположной стене (от положения камня зависит расположение колонны перед входом в комнату с египетскими фресками). В глубине египетской

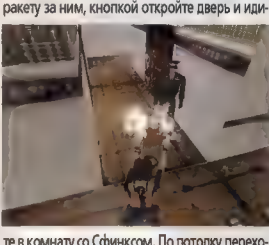


комнаты на платформе лежит аптечка. Забирайтесь по лесенке на второй ярус, оттуда по лестнице в стене — на третий ярус и в комнате слева двигайте камень к двери, под дыру в потолке. Колонна снова появится перед входом. Забирайтесь в люк на крышу и прыгайте на колонну у входа, а с нее — забирайтесь в проход в стене слева. Он приведет вас обратно в коридор. Бегите в комнату с первым камнем и двигайте его в среднее положение — колонна снова отодвинется и откроет вход. Теперь забирайтесь на платформу с рычагом на третьем ярусе, левее лестницы в стене. Рычаг закроет проем в лестнице. Теперь прыгайте с разбега с каменных ступенек и цепляйтесь руками за потолок второго яруса — можно дойти до двух ниш по обе стороны. Слева найдите Gem, а справа — рычаг, который открывает дверь наверху в углу. Теперь можно подниматься на самый верх по лестнице. Прыгайте на платформу слева и в проход. Слева аптечка и патроны. За углом скользите, прыгайте и хватайтесь за платформу с дверью в следующую комнату — она теперь открыта.

Увидите два саркофага на возвышении. Скользите вниз и, коснувшись гнилого пола,

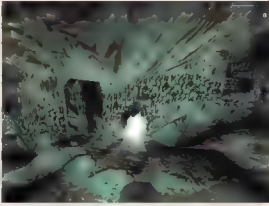


сразу прыгайте к саркофагам, подтягивайтесь и берите Embalming Fluid. Ползите в проход и убейте охранника на выходе. Все двери в коридоре заперты — ползите в следующий проход и снова прикончите охранника. Возьмите ракету за ним, кнопкой откройте дверь и иди-



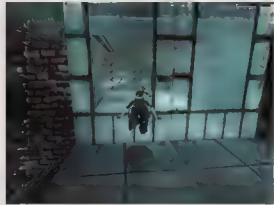
те в комнату со Сфинксом. По потолку переходите на другой конец комнаты, берите Gem и прыгайте на голову Сфинкса. Оттуда видна платформа в стене сбоку с Gem далеко внизу. Повернитесь таким образом, чтобы она оказалась слева от Лары. Внизу — спина Сфинкса. По диагонали влево, на голову, за выступом — аптечка. Оттуда прыгайте на колонну впереди, а с нее — на наклонную платформу, скользите и хватайтесь за край платформы с Gem и берите его — S3. Внизу соберите патроны и бегите к лестнице. Подстрелите охранника, запрыгивайте на платформу и выдвигайте кирпич. Теперь повисните и ползите вверх по шероховатой поверхности кирпича и затем по стене в проход справа вверху (за спиной Лары находится еще один проход с S4 — надо делать сальто со стены с разворотом). Проход приведет в коридор — теперь вы между двумя кирпичами, тем, который Лара уже двигала, и новым — он закрывает путь по коридору. Толкайте первый кирпич до конца платформы, а второй тяните на себя — между ними должна остаться одна позиция. Теперь коридор за вторым кирпичом открыт — возвращайтесь туда и окажетесь в комнате с бассейнами в начале уровня. Бегите в самую первую комнату уровня и примените Embalming Fluid на алтаре — откроется дверь рядом.

Падайте в воду, хватайтесь за батискаф и плывите. В большой пещере — крокодил. В стенах пещеры по 2 отверстия. Внутри патроны, Gem,



гарпуны и аптечки. В ближних из них с каждой стороны наверху колодцы — можно подышать. Батискаф, вообще-то, стреляет гарпунами, но их надо сначала собрать — они разбросаны по всей пещере. Дело это сложное — крокодил 10 раз успеет перекусить Лару пополам — надрывает после нескольких попыток, поэтому я не расстреливал. В конце пещеры тоннель слева — течением вынесет на поверхность. Бросьте батискаф, перемахните через барьер с гарпунами, разделяющий два тоннеля с водой, и плывите дальше. В стенах тонне-

ля две двери. Первая открывается рычагом в конце (за стеклом увидите секретную комнату с Gem). Поднимайтесь в первую дверь — через



стекло увидите склад с охранником и водолазом). Нажмите кнопку — откроется вторая дверь под водой. Плывите через нее на склад. Выбраться на сушу можно будет в единственном месте слева за углом. Под водой впереди в правой стене два отверстия: первая комната с рычагом (открывает заслонку на суше), вторая комната — S5 патроны (звук найденного секрета под водой не играет). Выбравшись из воды и увидев водолаза на ящике через проход. Теперь все плывите, что надо не дать водолазу уйти и закрыть доступ к секретной комнате S6. Но как это конкретно сделать, совершенно непонятно. Стрелять в него бесполезно. Мне даже удалось пропрыгать за его спиной туда, где должна находиться комната, но никакого входа в нее я не нашел. Когда завоет сирена, расстреляйте охранника и возьмите ключ. Справа помещение со ступенями и водой. Внизу — подводный тоннель. Можно сначала исследовать склад: по обеим его сторонам в ямах на суше есть аптечки, кроме того, везде разбросаны гарпуны. На той части суши, где можно выбраться из воды, есть подводная яма с Gem. Далее, уже снова на суше, в углу есть проход. В стене прохода вверху справа есть ниша с еще одним Gem. Далее — охранник и снова комната с подводным тоннелем. Плывите.

Он приведет к затопленному двору. Для того чтобы расправиться с крокодилом и водолазом, вообще-то лучше раздобыть как-нибудь подводное ружье, но сойдет и второй батискаф в нише дворца справа под потолком (здесь и далее положение ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно подышать. Во дворец много маленьких дверей и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку, и дергайте рычаг там. Откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вползала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу двора можно поды

## London

Level 4 City

Враги: София

Уровень очень сложный. Лара все время находится под массированным обстрелом энергетических импульсов Софии. Цель уровня — забраться на самый верх металлических клещей, уворачиваясь от прямых попаданий энергии, и прострелить щиток генератора электроэнергии наверху. Все это время Лара должна оставаться на своей стороне «улицы». До взрыва генератора любые прыжки на небоскреб Софии губительны. Она стреляет не все время, иногда — делает короткие перебежки, чтобы перезарядиться. Ключевые перемещения нужно стараться делать именно в такие моменты. Принимайте аптечки как можно чаще и на ходу. Сохраняйтесь.

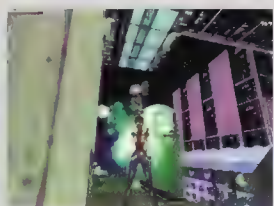
Бегите из офиса по коридору и сохраняйтесь, перед тем как выходить. Прямо над вами в стене впереди видна ниша — единственный секрет уровня. Вы вернетесь к ней чуть позже. Бегите и забирайтесь на правую платформу. Отсюда можно перейти через проход на руках (потеряете гораздо больше здоровья) или прыгнуть с разбега и хватиться. Подтягивайтесь на платформу выше (люк наверху закрыт) и бегите по тропинке к противоположной стене — там кнопка, открывающая люк. Сразу же разворачивайтесь и бегите обратно. Перед тем как подниматься выше, повисните на заднем крае платформы, идите правее, падайте и хватайтесь за шель — внутри S1, ракета и аптечка. Спрыгивайте на землю и возвращайтесь к люку тем же путем. Поднимайтесь наверх и бегите к стене напротив (по пути можете успеть взять аптечку). На бегу прыгайте на стену, лестницу и поднимайтесь. Пользуйте в проход и залезайте на его крышу с другой стороны, на



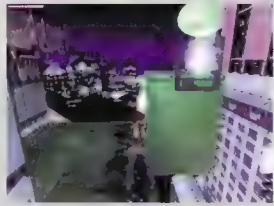
самый верх. Отсюда можно легко допрыгнуть до небоскреба Софии, но нас пока интересует генератор. София будет бегать по мостику, соединяющему небоскребы, туда-сюда. Когда она будет прыгать где-нибудь на своем зад-



ни, подальше от ящика с антенной, прыгайте с разбега на платформу через пролет, хватаясь руками и сохраняйтесь. Это нужно сделать быстро и именно тогда София нет в непосредственной близости, так как при приближении к ней Лара просто отбрасывает губительным электроразрядом. Кроме того, если София и щиток генератора находятся в непосредственной близости, то система автоприцеживания Лары просто не дает стрелять по щитку — вместо этого пули попадают в Софию, не причиняя ей никакого вреда. Перед вами камень с антенной. На его левой стороне и нахо-



дится коробка-щиток генератора. Быстро рас-



стреляйте его, и София погибнет от избытка заряда.

После ее смерти на мостике, соединяющем небоскребы, появится четвертый, последний в

игре кусок метеорита, но все пространство вокруг сильно наэлектризовано. Если попытаться подойти этим путем, то Лара погибнет. Вместо этого возвращайтесь на предыдущую платформу через проход и оттуда прыгайте на небоскреб Софии. Доберитесь до противоположной стены по деревянным ящикам — за последним будет кнопка, отключающая электричество. Теперь можно бежать на мостик и брать кусок метеорита — приключения



Лары в Лондоне завершились успешно.

## Antarctica

Условные обозначения:

S — Secret;

Gem — кристалл;

Управление

1. Вагонетка

Ctrl — сесть;

End + Left/Right — слезть;

Ctrl — быстрее;

Alt — тормозить;

2. Моторная лодка

Ctrl — сесть;

End + Left/Right — слезть;

Ctrl — газовать;

Alt — тормозить;

Left/Right — повороты;

## Level 1 Antarctica

Враги: матросы, собаки

Любой контакт с ледяной водой в Антарктике нежелателен, а если уж он неизбежен, то надо свести его к минимуму. У Лары появляется новая полоска «замороженности» в воде. После того как Лара замерзла, здоровье начинает уменьшаться практически мгновенно.

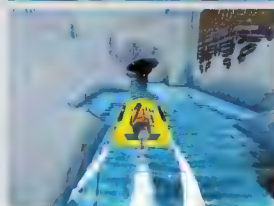
Под водой слева патроны, но они не стоят потраченного здоровья. Прыгайте по льдинам до домика. В нем находится последний



секрет уровня, но нужен будет ключ. Прыгайте через канал за домиком, затем ныряйте в воду и вылезайте на льдине впереди. Далее двигайтесь к ледовым торосам с вмерзшей в лед носовой частью судна и дорожкой под потолком. Поднимайтесь по выступам, хватайтесь руками за потолок и спрыгивайте на ледяную платформу рядом с кораблем, а с нее — на нос судна. На палубе есть спуск в трюм. Убейте двоих матросов и бегите к механизмам. В углу есть ры-



чаг, открывающий люк в полу рядом. Прыгайте, убейте еще нескольких матросов и бегите по коридору. Отверстие в потолке ведет на палубу — воспользуйтесь позже. Сбегайте вперед, к желтой трубе, и убейте матроса, затем падайте в дыру в полу. Нажмите кнопку, которая спустит на воду надвинутую лодку, и возвращайтесь к отверстию в потолке и на палубу. Бегите направо, вдоль борта. В конце слева увидите отверстие в ледяной стене — S1, патроны и Gem. Возвращайтесь на корму, прыгайте в воду и залезайте на лодку. Плывите в тоннель за домиком в начале уровня. Зажгите спичку и



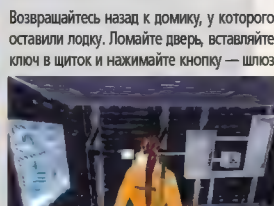
слева увидите проход в стене. Вылезайте, поднимайтесь по лестнице, скользите вперед, прыгайте и хватайтесь за край ниши. Внутри — S2, аптечка. Прыгайте в воду и возвращайтесь к лодке. Швартуйтесь к причалу в конце тоннеля, вылезайте на берег и убейте еще одного матроса. Дверь заперта — здесь понадобится Фома.

Залезайте на кирпич за домиком, цепляйтесь за потолок и идите на руках до конца, на противоположный берег. В снежном тоннеле убейте охранника и бегите к зданиям. Слева увидите вышку с лестницей — туда надо будет вернуться позже с Фомой. В первом здании есть проход — внутри убейте охранника и собаку. Увидите водопадную башню (под ней патроны). Нажимайте кнопку на стене слева и прыгайте в дыру с водой за углом, рядом с трубой. Плывите по подводному тоннелю и вылезайте на платформу. Бегите мимо 4-х вентилях (пока не



надо их трогать) и берите Gem в конце. Поднимайтесь по лестнице. Наверху есть дверь в Generator Room, но она заперта. Можно исследовать дом впереди (групп в углу ядовитый). Бегите в снежный проход слева, мимо огороженной парни — можно открыть ее позже, когда будет ток. Бегите в арку и прыгайте через яму. Убейте охранника и можете взять патроны под мостиком — их охраняет собака. Вы снова у знакомой водопадной башни. Теперь бегите мимо дыры с водой и трубы в пещеру слева и расстреливайте двух собак. Идите в двери-резики. Наверху расправьтесь с охранниками. Нажмите кнопку — откроется дверь в стене с аптечкой. В конце коридора берите Фому и убейте еще одного охранника. Выходите из здания тем же путем и возвращайтесь к водопадной башне. Бегите обратно по коридору к вышке с лестницей. Наверху нажмите рычаг — откроется люк на соседней крыше — и Фомой ломайте дверь. Возьмите Фому, на руках по потолку идите к люку и падайте вниз. Расстреляйте охранников. На карте на стене нарисовано, в каких положениях должны стоять вентилях, чтобы пошел ток (открыты 2 и 4). Запомните карту, нажимайте рычаг, чтобы открылась дверь, бегите обратно к вентилям и устанавливайте их в соответствующие положения — дверь в Generator Room откроется. Внутри нажимайте рычаг — пойдет ток. Берите аптечку и бегите на парно. Расстреляйте собак, в здании возьмите Gate Key на столе и патроны за углом.

Возвращайтесь назад к домику, у которого оставили лодку. Ломайте дверь, вставляйте ключ в щиток и нажимайте кнопку — шлюз откроется. Плывите в шлюз. В следующей бухточке прыгайте в воду — в подводной нише справа найдите ключ Hut Key (это отнимет здоровья на пару аптечек). Можно сплавлять к домику в начале уровня, взять S3 — спички и Gem — и вернуться. Теперь плывите до конца прохода и вылезайте че-



рез решетку в потолке. Подстрелите двух охранников и бегите за угол дома (не падайте в шахту) — уровень закончится.

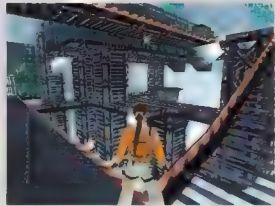
## Level 2 R.X. Tech Mine

Враги: огнеметчики, мутанты

Подпрыгивайте и залезайте в проход. Через некоторое время почувствуете, что двигаетесь по одному и тому же замкнутому коридору, поворачивая все время влево. Чтобы выйти, бегите в противоположную сторону, и за одной из дверей увидите проход в стене слева. Чтобы заставить дверь «закрыться» и открыть этот проход, пробегите до следующей двери — ее открытие вызовет закрытие предыдущей. Спускайтесь по

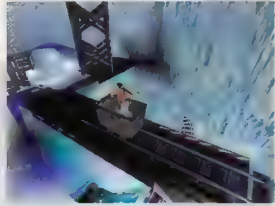


длинной лестнице и нажимайте кнопку. Выбравшись наружу и увидите огнеметчика. Они очень опасны — не стреляйте в них, если они не нападают сами.



В конце тоннеля увидите станцию с вагонетками. Слева в конце платформы будет запертая дверь — к ней надо будет вернуться с Фомой. Наверху, в комнате управления, нажимайте кнопку на стене и убейте мутанта — он плывет ядом.

Забирайтесь на крышу комнаты управления и бегите в дальний правый угол, к стене. Встаньте спиной к своду, присядьте и повисните на руках. Чуть правее на задней стене контрольной комнаты есть маленькая лестница. Спускайтесь почти до конца, делайте сальто назад с разворотом на 180 и цепляйтесь руками за снежную нишу — S1.



Возвращайтесь и садитесь в тележку на среднем ярусе путей. Старайтесь разогнаться перед прыжками и тормозить на поворотах. За очень сложным поворотом (надо тормозить, но немного, так, чтобы скорости хватило на прыжок через яму). Нажмите на стрелку и выходите — вагонетка остановится. Не обращайте внимания на огнеметчика и дохлого мутанта. Берите Gem и бегите через сверла. В стене слева щель и яма со спичками. Скользите стеной в проход, хватайтесь руками и прыгайте вниз. Убейте монстра в пещере, повисните и спускайтесь дальше. Увидите три трещины внизу. Спус-



кайтесь по ним зигзагом, хватаясь каждый раз руками. Если упадете вниз — придется разобиться с монстром. Подтягивайтесь в проход в нижней трещине слева. В пещере возьмите Фому на мостике. Не стреляйте в огнеметчиков и убивайте монстров.

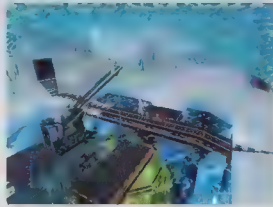
В стене справа есть ниша-тоннель. Прыгайте на обледенелые камни справа в углу. Оттуда прыгайте на стену и хватайтесь руками за линию границы текстур. Идите на руках влево до ниши и подтягивайтесь. Внутри нажимайте на кнопку — она откроет дверь с очередным секретом чуть дальше. Чтобы

выйти из пещеры, вам нужно забраться в проход в стене под потолком. Используйте все плоские снежные платформы — найдите нужную и запрыгните очень сложно, точно описать процедуру не могу.

В проходе нагнитесь под видимыми препятствиями и техническими приспособлениями, затем бегите вверх и убейте мутанта. Прыгайте в вагонетку и дерните за рычаг, чтобы вернуться обратно. Фомой открывайте заклинившую дверь и берите Lead Acid Battery. Теперь бегите к тому месту, где лежал первый секрет, и увидите, что там открылась еще одна дверь, за ней — S2.

Садитесь на тележку на нижнем пути и в тоннеле поворачивайте стрелку налево. Разогнитесь перед большим прыжком. Имеет смысл нагнуться под препятствиями на ходу. Выходите на остановке и бегите в коридор. Нажимайте кнопку и перестреляйте всех монстров в проходе с паром внизу. В темном коридоре зажгите спичку, пользуйте в проход в стене справа (под настил коридора с паром) и берите патроны и ракету. В конце коридора поднимайтесь по лестнице. Первая дверь — к вагонетке. Бегите во вторую — попадете в комнату с окном. Откройте правую дверь и убейте монстра. Следующая дверь — в коридор с двумя предыдущими дверями — по нему можно вернуться к вагонетке. Теперь бегите обратно в комнату — вас заметит монстр снаружи и войдет. Бегите к крану и ныряйте за Winch Starter и патронами.

Возвращайтесь на вагонетке в центральную комнату с путями. Садитесь в вагончик на верхнем ярусе, нагнитесь под сверлами и разогнитесь перед прыжком. В конце увидите кран, на котором подвешен батискаф. Вставьте батарею Acid Battery в соответ-



ствующий слот и используйте Winch Starter на приборах — батискаф опустится в воду. Ныряйте и залезайте в него. Вам нужно доплыть до следующей комнаты и далее плыть между огней, придерживаясь правой стороны. Здоровье Лары сильно истощится — используйте аптечки, чтобы подлечиться.

Не стреляйте в огнеметчика. Падайте на платформу под мостиком и расправляйтесь с мутантами за вашей спиной. Прыгайте по выступам до угла и на нижнюю платформу — найдите S3. Возвращайтесь к мостику, прыгайте и подтягивайтесь. Маленькое здание впереди — выход с уровня.

## Level 3 Lost City of Tinnos

Враги: гигантские осы, монстры

Поднимайтесь по лестнице слева в нишу и дергайте за рычаг — откроется двойная дверь прямо под вами. Проход дальше загоразывает решетка. Теперь прыгайте на колонну в центре, а с нее — на платформу с Gem. Спускайтесь вниз и берите Uli Key в нише за открывшейся дверью. Возвращайтесь во двор и вставляйте его в слот в стене рядом с воротами — поднимется решетка. Забирайтесь по лестнице — вы по другую сторону решетки на втором ярусе — теперь можно ее открыть рычагом. Прыгайте влево, за окно, на платформу и дергайте рычаг. Теперь скользите вниз по спуску внутри коридора и нажимайте на еще один рычаг в конце комнаты. Ворота откроются, и вы снова окажетесь во дворе. Бегите в дальний левый угол, в проход. Комбинация из пяти кнопок наверху открывает решетку. Нажмите кнопки 1,2,5 и бегите дальше, к слоанному мосту. Здесь на Лару будут постоянно нападать гигантские зеленые осы. У пролома на мосту прыгайте через пропасть влево и берите Gem. Забирайтесь на каменную платформу при входе в пещеру и пры-



гайте на вторую опору моста. Стоя на верхушке опоры и занимаясь отстрелом ос, можно заметить, что над проломом есть несколько невидимых платформ (освещаются зеленым свечением от дождя осы или ее тени), которые ведут к осиному гнезду — внутри S1. Возмездие не состоялось, потому что процесс этот уж слишком длительный и опасный. Прыгайте вниз, на мост и бегите в пещеру справа. Возьмите аптечку сразу при входе.

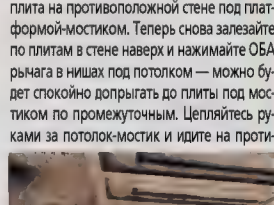
Следующий мост охраняют два монстрообразных чудовища. Стрелять придется доволь-



но долго даже из Desert Eagle. За ними две огненные чаши-маятники и комната с колоннами. Внутри снова станут нападать осы. Бегите влево и спускайтесь к рычагу — один из других из клеток появятся три монстра. Нажимайте еще один рычаг в левой клетке — он открывает выход из комнаты в противоположной стене наверху. Забирайтесь туда по каменному кирпичу и платформе и пользуйте в проход.

Лара в комнате с двумя огненными маятниками и множеством рычагов. Они поднимают или опускают каменные платформы в стенах. Ваша цель: нажимая рычаги в определенной последовательности, добраться до рычага, открывающего ворота вниз. Это весьма сложная нетривиальная задача. Вдобавок ко всем неприятностям, вас будут атаковать противные осы.

Итак, по порядку. Спрыгивайте на платформу-мостик внизу. Справа в стене рычаг, который на время открывает дверь к секрету S2 — Gem и патроны. Его надо нажимать только после того, как открыты ворота. Прыгайте по каменным плитам вдоль левой стены и нажимайте рычаги в нишах под потолком в стене с воротами и смежной с ней — поднимутся платформы, по которым можно будет спуститься на пол (в третьей нише под потолком на огненном маятнике нет рычага — только патроны и аптечка). Нажимайте рычаг на стене внизу — поднимется плита над головой Лары. Залезайте туда по выступам и нажимайте рычаг — Лара упадет вниз, но поднимется плита на противоположной стене под платформой-мостиком. Теперь снова залезайте по плитам в стене наверх и нажимайте ОБА рычага в нишах под потолком — можно будет спокойно допрыгать до плиты под мостиком по промежуточным. Цепляйтесь руками за потолок-мостик и идите на проти-



воположный конец комнаты. Нажимайте рычаг в нише, который откроет ворота, и возвращайтесь на плиту тем же путем. Для того чтобы побыстрее спуститься вниз, можно просто разбежаться по диагонали и упасть в направлении бассейна с водой — Лара не ударится о стену, а приземлится прямо в воду.

Теперь можно сосредоточиться на окончании уровня: бегите в ворота, в следующей комнате залезайте по лестнице в левом дальнем углу и открывайте решетку — увидите комнату со снопом света. А можно сбежать за секретом: залезайте на самый верх и нажимайте рычаг в правой стене, открывающий на время дверь секрета. Быстро спускайтесь на пол, в комнате со светом поднимайтесь по ступенькам наверх и в ПРАВЫЙ проход — окажетесь снова у второго моста. Пересеките мост, прыгайте и



скользите вправо. Заходите в дверь, пока она не закрылась. Нажмите пару рычагов, чтобы снова оказаться снаружи.

Итак, вы в комнате со снопом света в центре. Выше будут четыре комнаты, каждая со своей загадкой. Когда все загадки будут решены, Лара соберет четыре маски, которые вставляются в пазы колонн в центральной комнате. Путь к боссу будет открыт.

Бегите вверх по ступенькам, в ЛЕВЫЙ проход — Earth Room. Идите по болоту вправо, сделайте почти полный круг. За факелами, чуть дальше, увидите несколько плоских выступов — можно будет вылезать. Коридоры большой пещеры приведут на самый верх комнаты. Берите первую маску — лан-



дшафт начнет рушиться, болото внизу высохнет, а в пещере образуется огромный пролом. По пути вниз на вас будут непрерывно сыпаться камни. В пещере прыгайте через левый проход, от факела. Затем по выступам в стене, нажимайте на рычаг — он откроет последний секрет уровня (за пределами комнаты) — и выходите. Лестница приведет в коридор с огненными маятниками. За ними поднимайтесь наверх и выходите — решетка откроется сама (два другие конца коридора — тупики). Если вы нажали рычаг, то в холле с огненными маятниками увидите камень, забравшись на который, можно достать S3, последний секрет всей игры. Возвращайтесь в комнату со светом и переходите к следующему комнатам.

В водной комнате Water Room прыгайте на платформу с лезвиями и нагибайтесь. Ползите в нишу за аптечкой, возвращайтесь и ныряйте под лезвия в тоннель на дне. В следующей комнате лезвия, напоминающие часы, защищают четыре ниши. В левой и верхней можно подышать. Нажмите рычаг в левой и плывите в правую, вверх. В новой комнате подышите наверх, затем за одной из пар лезвий нажмите рычаг — за другой



станет доступна вторая маска. Возьмите

Бетт, дерните рычаг, ныряйте и возвращайтесь к лезвиям-часам. Наберите в легкие побольше воздуха в левом отсеке и плывите в нижний отсек — течение вынесет к выходу.

В комнате ветров Wind Room надо пройти по довольно простому лабиринту. Слева от старта будет факел. Такой же факел будет на финише. Поверните направо и двигайтесь примерно в этом направлении. Где-то в дальнем правом углу будет факел и про-



ход наверх. Увидите шипатые бочки на каждом из спусков. Прыгайте на левый спуск и далее — из стороны в сторону, пока все бочки не прокатятся мимо. Забирайтесь наверх и берите третью маску.



В комнате огня Fire Room ориентируйтесь по карте над головой. Нужно немного попрыгать по выступам-сковородам и по невидимым платформам, которые освещаются огнем из пасти каменных драконов. Вам надо добраться до платформы с рычагом, который позволит взять четвертую маску.

Возвращайтесь в комнату со снопом света и вставляйте все маски в колонны вокруг, затем берите последний Uli Key из помещения с бассейном и вставляйте его в слот рядом со снопом света. Теперь Лара может прыгать вниз, на следующий уровень, к Боссу.

#### Level 4 Meteorite Cavern



Враги: Босс-паук

Ларе предстоит завалить гигантского паука. Все действие происходит на небольшой «круглой» арене. Любый неосторожный шаг — и Лара скатывается либо к центру, либо за внешние границы. Из-за того, что арена представляет собой не идеальный круг, надо быть особенно осторожным, обегая углы. Радиус арены рассчитан таким образом, что при перемещении спринтом и повороте Лара как раз вписывается, то есть можно и нужно большую часть полукруга пробегать спринтом. Но из-за непонятной задержки в управлении иногда конфликтуют клавиши спринта и курсорные, что приводит, например, к тому, что Лара останавливается чуть позже, чем нужно, или, наоборот, чуть раньше, или режим спринта не сразу срабатывает, или срабатывает как раз тогда, когда вы хотите затормозить — все это оканчивается плачевно, так что будьте готовы к сюрпризам управления.

Босс ходит по арене (обычно против часовой стрелки), иногда резко подпрыгивает и изменяет направление движения. Он медлителен, но близки беспощаден. Кроме того, если уж он стрелит, то никогда не промахивается — самонаводящиеся энергетические пушки. А стрелять он начинает в двух случаях: когда Лара слишком близко к нему и когда Лара неосторожно забежала/выбежала в пещеру с частью метеорита. Ваша цель — ни в коем случае не дать ему выстрелить. Параллельно Лара должна собрать все 4 части метеорита из пещер вокруг арены. Принцип следующий: вы бегаете по



арене ОТ паука, периодически останавливаясь (обычно в тот момент, когда Лара на другом конце арены), чтобы сделать несколько выстрелов в его сторону. Практика показывает, что достаточно 4-5 ракет из бауки или около 10 выстрелов из Desert Eagle. Все остальное малозащитно (требуется большого количества патронов и времени). Можно, конечно, бегать и стрелять параллельно (камера показывает врага), но при этом слишком велик риск опуститься и упасть с арены. Как только паук оглушен и падает (на время), вы сохраняетесь и управляетесь спринтом в ближайшую к ПРОТИВОПОЛОЖНОМУ от паука концу арены пещеру. Таким образом, когда Босс оживет, он не успеет поймать Лару на выходе из пещеры с метеоритом за пазухой и передумает стрелять. Времени хватает только на то, чтобы спринтом добежать до артефакта (и остановиться именно на нем, а не влететь со всего размаха в стену и потом сде-

лать шаг назад: любое промедление — это смерть), схватить его (не забудьте перед этим убрать оружие в кобуру), развернуться на 180 (END) и спринтом добежать обратно, в круг арены. Как только вы спиной почувствуете, что паук не будет стрелять — сохраняйтесь, потому что здесь чаще всего происходит случайная ошибка, например, вы оступаетесь или не успеваете затормозить, и Лара оказывается свальной заживо. После того как все 4 части метеорита собраны, большой зеленый метеорит в центре падает в недра арены, и паук становится уязвимым. Осталось «оглушить» его в последний раз — и он взорвется.

По бокам от входа в одну из пещер вы уви-



дите текстуры лестниц. Прыгайте с разбега, ползите вверх, до платформы, повисните на руках и подтягивайтесь на нее. Снежный проход приведет к балкону над ареной. Цепляйтесь за потолок и на руках идите до каменной платформы. Оттуда прыгайте с разбега на каменный выступ справа, забирайтесь на платформу выше и оттуда прыгайте через арену на последний каменный выступ впереди. Забирайтесь наверх — вы на заснеженной площадке с двумя камнями и прожекторами. Бегите по снежному тоннелю к военной базе. Подстрелите нескольких (5-6) солдат и нажмите кнопку на стене слева. Бегите в проход между домами слева



на вертолетную площадку. Прилетит вертолет, и дверка на посадочную площадку от-

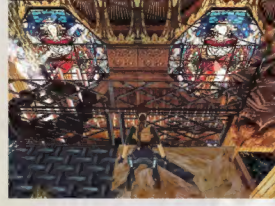
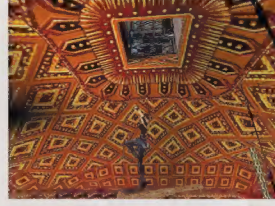


кроется. На этом приключения Лары заканчиваются.

#### Bonus Level All Hallows

Враги: охранник, собака

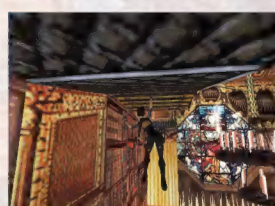
Запейте на камень у стены и прыгайте по металлическим платформам. С ближайшей к центру прыгайте на платформу со спичками, выше в стене. Оттуда прыгайте на колонну в центре. С самого высокого ее места подпрыгивайте и хватайтесь за потолок. Пройдите на руках пару шагов и падайте — в этот момент у Лары должно быть 100%



здоровье. Она падает на платформу внизу и теряет практически все здоровье. Берите аптечку и прыгайте на малиновую платформу со спичками.

Оттуда сплзайте к книжным полкам и нажимайте рычаг наверху в нише. Теперь сплзайте по маленькой платформе на пол. С выступа в стене прыгайте на центральную конструкцию (скелет из черного мрамора) за заборником. Сразу за наклонным полом начинается небольшой проход, в который можно ползти. Этот путь ведет к аптечке: ползите по мрамору в проход. За углом свешивайтесь и хватайтесь за лестницу. Делайте сальто назад и окажетесь на железной платформе. Прыгайте в сторону книжных полок на маленькую платформу с аптечкой. Возвращайтесь тем же путем и становитесь перед проходом из черного мрамора, где вы начали ползти. Отсюда можно допрыгнуть до правой стены комнаты и схватиться за трещину. Идите на руках влево, берите аптечку и нажимайте на рычаг.

Спускайтесь на пол и бегите в открывшуюся дверь. Быстро пробегите по гнилому полу и нажмите на рычаг. Обратно идите на руках,

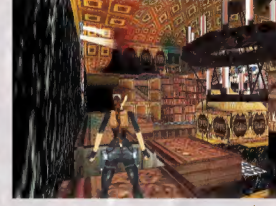


уцепившись за потолок. Снова прыгайте на платформу перед черным скелетом, с нее — снова к книжным полкам. Из ниши с рычагом прыгайте и цепляйтесь за потолок. Идите на руках на другой конец платформы (теперь это возможно — секция потолка поднялась). Забирайтесь на камень и увидите канатную дорожку, но, прежде чем спуститься, залезайте наверх по лестнице слева и берите Vault Key.

Спускайтесь по канатной дорожке и отпускаяйте руки сразу после шипов и фонарей. Лара приземлится в сером коридоре. Спускаться дальше — смерть. Прыгайте на выступ справа и ползите за угол. На другом конце откроется потайная дверь-вертушка в стене. В коридоре с огненными ловушками и шипами цепляйтесь за потолок и идите на руках. Сразу после шипов Лара загорится. Сделай-



те еще шаг на руках и падайте в спасительную воду. Примите аптечку. Плывите под поршнем и вылезайте в проходе. На развилке ползите за угол и нажимайте кнопку — откроется люк наверх. Слева от вас будет тот же коридор — не высывайтесь, а справа вверху в нише — аптечка. Возвращайтесь к развилке и поднимайтесь вверх. Встаньте спиной к люку-ловушке, сделайте шаг назад, чтобы он сработал, и хватайтесь руками за край. Подтягивайтесь и прыгайте через дыру. Вылезайте в комнату и забирайтесь на ближайший выступ. Перед вами — открытый люк, внизу вода. Сбегайте к



аналогичному люку впереди по платформе, но закрытому, возьмите патроны и аптечку. Возвращайтесь и падайте в воду. Внизу прострелите решетку справа и возьмите спички. Откройте дверь ключом Vault Key. Слева за ящиками берите аптечку, бегите вправо и ныряйте в воду. Плывите прямо по тоннелю, поверните направо и снова прямо. Вылезайте на платформу с собакой и охранником и убейте их. Забирайтесь наверх — увидите комнату, полную различного оружия. Когда Лара попытается войти туда, уровень закончится.

СИ

# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Уважаемая редакция журнала «Страна Игр»!

Я читатель Вашего журнала с начала его издания. По информации — это лучший журнал о компьютерных играх.

В последнее время он стал другого размера, стал тоньше, бумага стала проще.

Объясните, пожалуйста, каким будет мой любимый журнал в ближайшем будущем.

Я думаю, этот вопрос интересует многих Ваших читателей.

Читатель «Страны Игр»

Смолянинов Валерий

Мос. обл., г. Королев, ул. Корсакова, д. 1, кв. 15.

ОТВЕТ ИЗДАТЕЛЯ «СИ» Дмитрия Агарунова

Уважаемый Валерий и другие читатели!

Позволю себе подробно осветить эти вопросы.

Все вы знаете о событиях в экономике, которые привели к резкому удорожанию импортных товаров и услуг, к падению покупательной способности населения, в том числе и геймеров, читателей игровых журналов.

В связи с этим перед «СИ» встала задача: остаться в прежнем виде, печататься за границей на дорогой бумаге — это означало бы необходимость сохранения долларовой цены.

Как вы помните, цена журнала с диском была 30 рублей (4.7\$), без диска — 20 рублей (3.17\$). Если взять курс на конец декабря, то это — 100 рублей и 70 рублей.

Много ли найдется читателей, способных платить такую цену? Кроме того, резко сократились (в 10 раз) поступления от рекламы, за счет которых можно было бы

продавать журнал дешевле.

Поэтому мы приняли решение перейти на бумагу российского производства, печать в России. Такая позиция позволила нам: 1. Сохранить рублевую цену.

За счет увеличения формата увеличить объем текста на каждой странице. 3. За счет более частого выпуска (два раза в месяц) заметно освежить информацию.

Конечно, есть читатели, которые предпочитают платить за качество, но мы ориентируемся, прежде всего, на большинство.

Кроме того, мы считаем, что ценность журнала — это на 70% не полиграфия, толщина обложки, а ИНФОРМАЦИЯ. А она ничуть не пострадала.

Хотелось бы вас порадовать — с весны 1999 года покупатели «СИ» с компакт-диск будут получать постер. Мы так же думаем и о других улучшениях.

Напоминаю, что ваши письма — это самый действенный рычаг влияния. Пишите прямо мне, все ваши мнения будут внимательно прочитаны.

Дмитрий Агарунов. dmitri@gameland.ru.

Привет, редакция СИ!

Отвечьте, пожалуйста, на мой вопрос: будет ли впрямь публиковаться рубрика Обратная связь? Было очень интересно ее читать. Очень рад, что теперь я буду получать свой любимый журнал 2 раза в месяц. Ну, вроде все.

С уважением roma@unis.ru

Между прочим, это не просто письмо, а настоящий эпиграф «Обратной связи». Спешу ответить положительно. С этого номера рубрика восстанавливает свою работу, так что пишите! С момента выхода последнего номера с вашими письмами прошло уже достаточно много времени, и, вообще-то, пора подвести итоги нашумевшим дискуссиям и конкурсам. Отдельный разговор о конкурсе читательских описаний — надеюсь, что первый обзор мы сможем опубликовать в ближайшем времени. То же самое касается и финальной оценки. Наверное, многие помнят, что где-то полгода назад мы открыли волнующую тему жестокости в компьютерных играх. Так вот, пора ее закрыть. За все это время мы получили сотни писем с самыми разными отзывами, но, в целом, читатели «СИ» разделились на два лагеря. Представители первого считают, что жестокость в играх — это, конечно, неплохо, но все-таки допустимо, а представители второго, которых, надо отдать должное справедливости, больше, уверяют, что жестокость, особенно в играх, — это вполне нормально, а иногда даже здорово. Удивили два письма. Автор одного из них тонно, не допускающим сомнений, заявил, что violence — это самое главное в игре, а всякие рассуждения, которые могут привести к противоположному выводу, вообще лишены смысла. Вот так вот, а вы говорили... М.Каликин пошел другим путем. Его письмо представляет собой действительно серьезный подход к проблеме, действительно понимание сложности вопроса. Цитаты из Ницше, Фромма... Просто приятно читать! Автор не просто выступает сторонником одного из мнений, а находит доказательства для каждого из них. Жаль, что не можем опубликовать весь текст — места все же маловато.

Переходим к делам насущным, то бишь, традиционным письмам в полном смысле этого слова.

Уважаемая редакция Страны Игр!

У меня к вам одна маленькая просьба — не могли бы вы перестать сравнивать PlayStation, Sega S, N64 и PC. Это совершенно разные платформы, и относиться к ним следует соответственно. Меня, как обладателя SPS, очень задевают заявления вроде: зна-

менитые PlayStation-ские искажения и разрывы; графика вполне обычная с поправкой на игровую платформу (PS) и т.д. и т.п. Вы догадываетесь, сколько грешков я могу найти в играх для компа, под Win95, да и у самого виндоуза. Я уважаю ваш журнал и хотел бы, чтобы вы относились взаимно к своим читателям — независимо, на какой из платформ они играют.

Спасибо за внимание.

Геймеры всего мира, объединяйтесь!

Артем Аникиев, г.Ковдор

Гм... Господа, у меня уже кончились доказательства того, что мы оцениваем не платформы, а игры! А насчет того, что можно сравнивать, а что — нет... Давайте логически. Фирма N делает одновременно две версии игры для платформы A и платформы B. Обе платформы популярны, их технические характеристики вполне сравнимы. Почему, спрашивается, в таком случае мы не можем сравнить версию A и версию B одной и той же игры? Потому что «относиться к ним следует «соответствующе»? Уверю вас, в редакции нет человека, который не видел бы разваливающиеся полигоны в игре на PS, но при этом терпимо относился к издевательствам сообществом об ошибках в Win'95! В такой ситуации говорить, что лучше, довольно сложно. Никто не говорит, что на PlayStation игры хуже, чем на PC и наоборот. Никто не будет сравнивать Metal Gear Solid с Might and Magic VI, ибо суть этого сравнения сущий бред. Однако, почему нельзя заняться сравнением двух версий одной и той же игры? Еще одно письмо написано прямо-таки в унисон предыдущему:

Будущее приставок

Привет, журнал «Страна Игр».

Я решил написать вам, когда в различных популярных журналах, в том числе и в вашем, встречал статьи или упоминания, что приставки уже не будут столь популярны в будущем, так как компьютеры со всеми своими 3D-ускорителями, Starcraft'ами (не в пику любителям этих игр будет сказано), Carmageddon'ами и другой всякой всячиной выйдут далеко на первое место. И я захотел написать про это дело. Сначала о себе. Я живу в Калининграде, прочитал уже 4 номера вашего журнала: 3 — за этот год и сентябрьский номер 96 года. Люблю игры спортивные, гоночные и 3D-Action. Я пишу вам в первый раз. Ну, все, поехали...

Часть 1. Вы задумывались когда-нибудь о том, почему в последнее время крутые игры сначала выходят, например, на PlayStation, а потом уже на

Персе. Я говорю о Need For Speed 3, Twisted Metal 3, Tomb Raider 3 и других играх.

Да потому что у Playstation возможности лучше. Посудите сами — в сентябрьском номере за 98 год вы написали, что только владельцы Voodoo 2 смогут получить в Need For Speed 3 крутое ощущение — отражение окружающей среды в стеклах машины. Но, поверьте мне, у меня есть эта игра на PlayStation и там все отражается! Можно делать выводы... А посмотрите на Twisted Metal 3 — начальная заставка просто не может быть на PlayStation аппаратно, но она есть и даже не тормозит. А на Персе, я уверен, она не будет тормозить только с тем же Voodoo 2. Опять наводит на размышления... Вот так-то.

Часть 2. Теперь я бы хотел затронуть тему многострадальной и горячо любимой мною приставки Sony Playstation. Опять обратимся к сентябрьскому номеру, а, в частности, к рубрике г-на Романова «Новости игрового мира». Вот вы говорите, г-н Романов, что, цитирую: «...что уже через полгода после своего выхода Dreamcast загонит в Японии Nintendo 64 в скромную нишу, а спустя всего лишь год — сменит PlayStation на посту лидера...» Ну, про Nintendo 64 я согласен, но PlayStation, г-н Романов? Разве это так? Нет, не так. А почему? Да потому что PlayStation просто напросто культовая приставка. Поэтому в нее будут играть до и после выхода Dreamcast с ее революционным Spider'ом.

Да и игр на PlayStation сейчас перевалило за 500. Причем, не самых плохих. Я считаю, что в ее библиотеке есть такие игры, которые и на Персе не сбавеешь. Вот вам простой пример — Resident Evil 1 и 2. Посмотрите, да это же крутейшая игра. А на Персе есть только первая часть, у которой заоблачные требования. Я считаю, что эта игра была, есть и будет лучшей в жанре 3D-Action. Еще никому, кроме Capcom, не удалось создать такую атмосферу страха и не удачи. А другие игры: Metal Gear Solid, Gex, Final Fantasy 7, G-Police — да это просто шедевры, не говоря уже о вышеупомянутом Evil'e, рядом с которым не стоят на одной ступени никакие Пятые Элементы, Воры Гробниц Третьи, Создания Ночных Кошмаров и другие игры.

Так что PlayStation не обделена, и если Dreamcast и обойдет ее, то не скоро. Да еще и дизайнер PlayStation 2, намекавший про полигоны, явно готовит приятный сюрприз.

Ну, все. Теперь о вашем журнале. Он, без сомнения, крутой. Один из лучших в Европе на сегодняшний день. Но есть пожелание — избавиться от стан-

дартности, проводить побольше конкурсов, викторин. Мне очень нравился конкурс, где отдавали игры по Screenshot'ам. Не понимаю, почему вы его убрали. Надеюсь, письмо мое вы опубликуете и ответите на него.

Мой E-mail: dms@baltnet.ru

Счастливо жать батонны!

Начнем с того, что никогда в «Стране Игр» мы не писали о том, что в будущем PC будет популярнее приставок. И писать никак не могли. То, что некоторые игры выходят сначала на PS, а лишь потом на PC — не доказательство, есть игры, которые выходят сначала на PC, а потом на PS. Не хотелось бы сравнивать графические возможности PS и Voodoo 2 на PC, просто поверьте на слово, PC-версия NFS3 выглядит круче. Насчет того, что PS умирает... В общем-то, то, что разработчики сейчас делают невозможно, то, что сейчас из приставки выжимают максимум (взять хотя бы Ridge Racer 4) — это самое наглядное доказательство того, что знаменитое творение Sony медленно движется к неотвратимому концу. PlayStation, конечно, легендарная платформа, однако, пусть кто-нибудь осмелится сказать, что таковой не является Commodore 64! Впрочем, это как раз наилучшее время для наслаждения самыми совершенными играми, которые создаются в последнее время на этой платформе. Dreamcast — уверен, что через три года в редакции появится письмо, в котором аббревиатура PS будет заменена на DC.

Привет моему любимому журналу!

У меня к вам есть несколько вопросов:

1. Есть на PC ROAD RASH 3D? Первая часть меня немного разочаровала. На SEGA'е MD ROAD RASH 3 гораздо лучше!
2. В одном из ваших номеров на вопрос читателя: «Возможен ли перевод на PC таких шедевров жанра RPG, как SHINING FORCE или FF VIII?» — вы ответили, что об этом можно судить только после выхода на PC FFVII. FFVII появился. И как вы думаете теперь?
3. Хотя убейте, уже почти год не могу понять: ПОЧЕМУ DIABLO ВСЕ НАЗЫВАЮТ RPG! Ну, в лучшем случае можно назвать action с элементом (повышение х-тик героя) RPG, но RPG! Ну, никак! Что главное в жанре RPG? Сюжет! Конечно, многим, кто начал свое знакомство с играми на PC, ни за что не понять некоторых приставочников, которые до 3 часов ночи сидят перед экраном телевизора, играя в какой-то FANTASY STAR II (SEGA MD), в кото-

ром графика хуже DENDY'вской, а зато по смыслу которой тот же DIABLO или даже UNREAL в подметки не годятся! Жанр RPG зародился на приставках. Это была компьютерная сказка, в которой игрок переживал моменты радости и грусти вместе с героями, в которой присутствовали любовь, смерть и предательство. Их сюжету позавидовал бы сценарист Титаника! А по непредсказуемости сюжета японским RPG вообще нет равных. Ну, разве я мог представить себе, начиная играть в FANTASY STAR III, что мирная планета, на которой правит король и люди бегают с мечами и луками, а иногда балуются и магией, в конечном итоге окажется гигантским космическим кораблем? А то, что заканчиваешь игру внуком персонажа, которым начал игру и, соответственно, сыном, которым продолжал игру! И еще. Ведь RPG подразумевает присутствие нескольких персонажей наравне с главным (в SHINING FORCE II их было 30!). А в DIABLO их сколько? Один, и тот какой-то недоделанный!

4. Правда, что HOM&M III выйдет не раньше февраля-марта 99 г., а DK2 не раньше весны 99? И еще: есть какие-нибудь сведения о WARCRAFT III или STARCRAFT II?

5. Прошел слух, что президент EA заявил, что считает российский рынок очень перспективным (вроде даже в вашем журнале), и теперь все игры EA будут официально издаваться на русском языке. Если это так, то значит, что FF VIII тоже должен быть на русском, как и все другие игры, которые выпустит EA?

Мда... Ничего себе, несколько вопросов! Заранее спасибо, что не поленились ответить. (palagin@cyberax.ru)

Сергей Палагин.

1. На PC Road Rash 3D нет.
2. Вполне возможен. Пусть версия Final Fantasy VII на PC и не имела такого успеха, как оригинальная игра на PS, но пример Eidos наглядно доказал, что качественный перевод подобных игр имеет реальный смысл.
3. Почему Diablo все называют RPG? Это называется — вредная привычка. Ошибочное мнение, которое в свое время получило широкое распространение. Вы совершенно правы, никакой это не RPG, а более-менее необычный action с ролевыми элементами. Правда, не могу не отметить, что RPG появились не на приставках и, кстати говоря, не на компьютерах. Ролевые игры существовали довольно давно и... В общем, открывается широкая тема, которую было бы логично продолжить нашим читателям. Так что пишите письма по поводу истории жанра RPG.
4. Правда. Более того, Dungeon

Keeper 2, скорее всего, выйдет летом. Никаких сведений ни о Warcraft III, ни о StarCraft II на данный момент нет, но, в общем-то, не возникает никаких сомнений, что Blizzard сделает продолжение одной из этих игр. Причем, скорее всего, продолжение StarCraft'a.

5. Действительно, Electronic Arts начала проводить на территории России новую политику, в соответствии с которой некоторые из игр, выпущенные знаменитым издательством, будут локализованы и продаваться по специальным ценам. Среди таких продуктов называется Populous III, SimCity 2000 и Dungeon Keeper 2. А что касается Final Fantasy VIII, то никакой информации о том, что его в будущем будет издавать Electronic Arts, просто-напросто нет. И вообще это маловероятно, хотя, с другой стороны, ничего невозможного нет.

Привет! Меня зовут Стас.

Я давно мечтаю переписываться по E-Mail. Люблю симуляторы, стратегии и 3D Action.

Yustas@mail.zaurl.ru

Меня зовут Антон, мне 13 лет. Живу в Ульяновске. Предпочитаю Real-time strategy, квесты или гоночные симуляторы. Имеется 3dfx. Жду ваших писем по E-mail: khia@pop.u.ru или заходите на <http://portal.infocom.ru/~khia/> (запустить welc.htm).

Здравствуй, редакция «СИ», мне ваш журнал очень, очень нравится!!!

Хотелось бы переписываться с другими геймерами, но не ламерами (своих хватает). Я люблю игры типа Quake 2, Unreal, Fifa 98, C'nC. Опубликуйте мое письмо, пожалуйста.

E-mail:truenov.k@mtu-net.ru

С уважением ORC.

Привет, «Страна Игр»!!!

Опубликуйте, пожалуйста, мое письмо в вашем журнале, в рубрике «Переписка». Я вас очень прошу!

Привет ребята!!!

Ищу друзей по переписке! ;) Живу в Екатеринбурге, мне 14 лет. Увлекаюсь гонками и стратегиями. Мне без разницы, сколько вам лет, мне главное — переписываться! Мой адрес — alexey@sky-net.ru. Пишите, не стесняйтесь.

Алексей Шарапов или Кларк!

Привет, уважаемая редакция «Страны Игр». Мне очень хотелось бы переписываться по Интернету. И я надеюсь, что вы опубликуете мой адрес sasha@sha.md.su.

Заранее благодарен, Александр.

СИ



# BUST A MOVE

Dance & Rhythm Action <sup>TM</sup>



TRIPLEX

# 1С:МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:МУЛЬТИМЕДИА» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,  
ул. Селезневская, 21,

Тел.: (095) 737-92-57  
Факс: (095) 281-44-07

admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Страшная история, случившаяся с котом по имени Мышьяк, заставила компанию «1С», «Геймос» и студию «Пилот» отложить все дела и выпустить дополнительную миссию к игре 1С:Геймос «Братья Пилоты. По следам полосатого слона». Еще одно дело расследуется братьями Пилотами. В беду попал их друг и домашний соратник - кот Мышьяк, похищенный поваром-испытателем Сумо для безответственных кулинарных экспериментов. Будьте готовы к сложным ситуациям, иначе будет готов Мышьяк с картофельным гарниром.



© 1998 Фирма «1С»  
© 1998 Компания «GAMOS»  
© 1998 Студия «PILOT»

## Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

**Москва**  
ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига»  
(м. «Пушкинская»)

ул. Смольная, 24А, маг. «АЮ+»  
(м. «Речной Вокзал»)

ВВЦ, пав. «Центральный»,  
ярмарка «Компьютеры от Я до А»

Ленинский пр-т., 87/1, маг. «Тигрис»  
(м. «Ленинский проспект»)

ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон»  
(м. «ВДНХ»)

Комсомольский пр-т, 28 (МДМ),  
«Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)

ул. Земляной Вал, 2/50,  
маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)

«Центр. Детский Мир», центр. линия,  
1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)

Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон  
фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)

Можайский вал, 1,  
маг. «Атлантик Компьютер»  
(м. «Киевская»)

ул. Щербаковская, 40/42,  
маг. «Атлантик Компьютер»  
(м. «Семеновская»)

ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-  
Альтаир» (м. «Авиамоторная»)

ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН»  
(м. «Авиамоторная»)

Ленинградский пр-т, 80, корп. 20,  
ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)

ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12»  
(м. «Кузьминки»)

Оружейный пер., 13, корп. 2  
(м. «Маяковская»)

Каширское ш., 66, корп. 3

ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига»  
(м. «Академическая»)

Алтуфьевское ш., 58 (м. «Отрадное»)

Шипиловский пр-д, 43, к. 3

Ленинский пр-т, 62/1,  
маг. «Кинолюбитель»,  
(м. «Университет»)

ул. Автозаводская, 17,  
стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)

ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»  
(м. «Октябрьская»)

**Абакан**  
ул. Пушкина, 113

ул. Щетинкина, 59

**Алматы**  
ул. Фурманова, 42  
ул. Маркова, 44, оф. 315

**Ангарск**  
квартал 278, 2, 3 эт.

**Армавир**  
ул. Ковтюха, 264

**Архангельск**  
ул. Тимме, 7

**Барнаул**  
ул. Деповская, 7  
пр. Ленина, 106, оф. 323

**Березники**  
пр-т Ленина, 12А

**Биробиджан**  
ул. Шолом-Алейхеяма, 25

маг. «Аудио-Видео»

**Братск**  
ул. Депутатская, 17

**Брянск**  
ул. III Интернационала, 2, 59

**Верхняя Пышма**  
ул. Ленина, 42

**Владивосток**  
ул. Фонтанная, 6, к. 3

Океанский пр-т, 140,  
маг. «Академкнига»

**Владимир**  
ул. Чертановская, 11

**Дубна**  
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

**Екатеринбург**  
ул. Мира, 28

ул. Шейкмана, 57

**Иваново**  
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»

**Ижевск**  
ул. Советская, 8А

**Иркутск**  
ул. Урицкого, 4,  
маг. «Мир Компьютеров»

**Калининград**  
Ленинский пр-т, 13-15

**Киров**  
ул. Московская, 12

**Красногорск**  
ул. Заводская, 22А

**Краснодар**  
ул. Чапаева, 85А

ул. Старокубанская, 118

**Красноярск**  
пр-т Мира, 37  
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

**Курган**  
ул. Красина, 55

**Курск**  
ул. Гагарина, 2

**Магнитогорск**  
ул. Ленина, ЦУМ

**Минск**  
ул. Полевая, 28  
салон «SKY SYSTEMS»

пр. Скарны, 16, маг. «Кадр»  
салон «SKY-Мир Мультимедиа»

**Мурманск**  
ул. Воровского, 15А

пр-т Ленина, 7А

**Нефтеюганск**  
мкр. 2, д. 23

**Невиномысск**  
ул. Гагарина, 55

**Нижегород**  
ул. Менделеева, 17П

пр. Победы, 6

**Нижний Новгород**  
ул. Маслякова, 5, оф. 37

ул. Карла Маркса, 32

**Новгород**  
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

**Новосибирск**  
Красный пр-т, 157/1

ул. Державина, 75

пр. К. Маркса, 20

**Норильск**  
пр-т Ленина, 22

ул. Б. Хмельницкого, 5-1

**Ноябрьск**  
ул. Киевская, 8

**Одесса**  
ул. Жуковского, 34

**Оренбург**  
Матросский пер., 2  
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

**Орехово-Зуево**  
ул. Ленина, 44А

**Орск**  
ул. Станиславского, 53

**Пермь**  
ул. Большевикская, 75, оф. 200

ул. Большевикская, 75, оф. 509

ул. Большевикская, 101,  
маг. «Дега-Ком»

ул. Борчанинова, 15

Комсомольский пр-т, 37-47

ул. Ленина, 66, «ГосНИИУМС»

**Пятигорск**  
ул. Московская, 84

**Рига**  
ул. Дзербенес, 14

**Ростов-на-Дону**  
ул. Большая Садовая, 70

салон «Лавка Гэндальфа»

**Самара**  
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей»

(секция «Золотая нива»)

ул. Ерошевского, 3-219

ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги»

(Самарская площадь)

**Санкт - Петербург**  
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»

Невский пр-т, 131,  
маг. «Эврика+»

Лиговский пр-т., 1, оф. 304

Литейный пр., 59,  
Компьютерный центр «Кей»

Каменноостровский пр., 10/3,  
Компьютерный супермаркет «АСКоД»

Невский пр-т, 28,  
«Санкт-Петербургский Дом Книги»

ул. Караванная, 12,  
маг. «1С:Мультимедиа»

ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж

Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»

ул. Большая Морская, 14,  
маг. «Эксперт-Телеком»

Московский пр., 66,  
маг. «Компьютерный Мир»

**Магазины «МирCom»**

наб. р. Фонтанка, 6

Гражданский пр., 15

пр. Просвещения, 36/141

ул. Народная, 16

пр. Большевиков, 3

**Саратов**  
3-я Дачная,  
Компьютерный салон «Вавилон»,  
«ТЦ Поволжье»

**Симферополь**  
ул. Севастопольская, 24/1

**Смоленск**  
ул. Октябрьской революции, 13

**Сосновый бор**  
ул. Сибирская, 7

**Сочи**  
ул. Советская, 40

**Сургут**  
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

**Сыктывкар**  
ул. Коммунистическая, 62

**Таллинн**  
ул. Пунане, 16,  
Компьютерный салон «IBEKS»

Тарту мнт., 71

**Тольятти**  
ул. Ленинградская, 53А

**Тюмень**  
Центральный универмаг, 13т.

ул. Геологоразведчиков, 2-58

**Улан-Удэ**  
ул. Хахалова, 12А

**Усть-Каменогорск**  
ул. Ушанова, 27, подъезд 2

**Хабаровск**  
ул. Стрельникова, 10А

**Химки**  
Юбилейный пр-т, 60

**Чебоксары**  
ул. Хузангая, 14

**Челябинск**  
ул. Энтузиастов, 12

Свердловский пр-т, 31

компьютерный салон «BEST»

ул. Пушкина

компьютерный салон «Wiener»

**Череповец**  
Советский пр., 30Б,  
маг. «Виртуальная реальность»

**Чита**  
ул. Амурская, 91

**Южно-Сахалинск**  
ул. Емельянова, 34А,  
маг. «Орбита»

**Якутск**  
ул. Аммосова, 18, к. 56

**Ярославль**  
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Техносила»: ул. Монтанная, 7/2 (м. «Щелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пушкинская, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 16 (м. «Кутузовская»); ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»).

«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).

«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп. 2 (м. «Маяковская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»); ул. Измайловский вал, 3 (м. «Семеновская»);

ул. Автозаводская, 11 (м. «Автозаводская»); ул. Б. Черкизовская, 1 (м. «Преображенская»); ул. Пятницкая, 3 (м. «Третьяковская»).

«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).

«МИР»: Волгоградский пр., 133 (м. «Кузьминки»); ул. 2-я Владимирская, 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»); Чонгарский б-р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронежская, 7 (м. «Домодедовская»).

«Электрический мир»: ул. Чертановская, 18, к1 (м. «Чертановская»); ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулбинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»);

Дмитрия Донского б-р, 2а (м. «Праздская»).

«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост», «Охотный ряд»); переход м. «Театральная» - ГУМ; Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»).

«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.

«Диал Электроникс»: ул. Строителей, 11 (м. «Университет»); Мичуринский пр-т, 4 (м. «Юго-Западная»); ул. Садово-Каретная, 20 (м. «Маяковская»); ул. Молдавская, 4 (м. «Кунцевская»); ул. Краснопрудная, 12, стр. 1 (м. «Комсомольская»);

ул. Новослободская, 14/19 (м. «Менделеевская»); ул. Менжинского, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»).

«Компьюлинк»: у Кузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к. 2 (м. «Проспект Вернадского»).